ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

# PC ИГРЫ

№ 7 (43)
ИЮЛЬ • 2007
(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts



ИГРА МЕСЯЦА

## TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

## ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА
ВСЯ ПРАВДА О ЛОКАЛИЗАЦИЯХ

## STARCRAFT 2
BLIZZARD РАСКРЫВАЕТ КАРТЫ

## CLIVE BARKER'S JERICHO
ПОСЛЕДНИЕ ВОИНЫ СВЕТА

## DEVIL MAY CRY 4
КТО ЗАМЕНИТ ДАНТЕ?

## HEROES V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ
ОРКИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

## UFO EXTRATERRESTRIALS
ТОТ САМЫЙ X-COM?

## ИДЕАЛЬНАЯ ПАРА
ГЕРОИ РАЗНЫХ ИГР ОБЪЕДИНЯЮТСЯ

# BIOSHOCK

2 ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

НАКЛЕЙКИ
*STARCRAFT II и SPIDER-MAN 3 THE GAME*

ПОСТЕРЫ
*HOUR OF VICTORY и LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE*


Акелла
RPG
Two Worlds
От создателей великолепной Earth 2160
Эпическая вселенная.
Эпическая история.
Эпическая игра.
РЕКЛАМА
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
TopWare INTERACTIVE
© 2007 ООО "Акелла"
ХИТ ZONA
СОЮЗ
М.Видео
Настроение!
Акелла



Nokia N93i
TRANSFORMERS Edition*
Эксклюзивная игра ТРАНСФОРМЕРЫ, а также картинки и мелодии в комплекте — только в специальной упаковке.
NOKIA
Nseries
Это другая форма жизни.
Это
ТРАНСФОРМЕРЫ™
В КИНОТЕАТРАХ С 4 ИЮЛЯ
DREAMWORKS PICTURES
Hasbro
Hasbro, Transformers and all related characters are trademarks of Hasbro. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved.
TRANSFORMERSFILM.RU
© 2007 Paramount Pictures Corporation and DreamWorks LLC. All Right Reserved.
Paramount
Реклама. Все права защищены © Nokia, 2007. Nokia, Nokia Connecting People являются зарегистрированными торговыми марками Nokia Corporation. *Издание ТРАНСФОРМЕРЫ.



# РЫБА, ЧИПСЫ, ШУТЕР

Не далее как три недели назад я вернулся из Англии. Еще свежи воспоминания. Долгий перелет. Прежде чем оказаться в Лондоне, твой покорный слуга вместе с коллегами из «Игромании» и «Навигатора» провел несколько часов в аэропорту Копенгагена. Затем радушная встреча. Чернокожий таксист мигом домчал российских гостей до отеля. А там нас уже ждал представитель Take-Two Роб Дональд. Оставив вещи в номере, мы спустились в бар, где уже вовсю веселились другие европейские журналисты. Беседа текла ручьем. Мы смеялись, обсуждали игровые новинки. Но про ***BioShock*** старались не вспоминать. Боялись спугнуть. И напрасно. Игра оправдала самые смелые ожидания и даже их превзошла. Впрочем, о презентации шутера ты прочтешь в теме номера. Я же хочу рассказать вот о чем. Когда страсти поутихли и настала пора прощаться, ребята подарили нам свежие выпуски своих журналов. Выглядели эти тоненькие брошюрки, прямо скажем, аляповато. Но дизайн обложки – еще полбеды, основные несуразности таились внутри. Большую часть страниц занимали шаблонные рецензии и превью. Необычных рубрик – кот наплакал. Любимый читателями «PC ИГР» раздел «Ретро» притаился на последней полосе. Мрак.

Глядя на подобные художества, понимаешь, что месяцы упорного труда не проходят даром. Мы действительно делаем самый Правильный журнал о компьютерных играх.

А теперь о номере. Как ты, наверное, уже заметил, нынешний выпуск получился тоньше предыдущего. Нет, бумага у нас есть. И с чернилами тоже полный порядок. Просто июнь оказался на редкость скуп на релизы. Когда бы еще мы признали серенькую мышку ***Tomb Raider: Anniversary*** игрой месяца? Только летом!

Дабы ты не печалился об утраченных страницах, мы уменьшили количество рекламных полос и, кроме того, подготовили интереснейший специальный материал, посвященный локализациям. Прочитав его, ты узнаешь, сколько стоит лицензия на качественный проект, почему наши компании переиначивают западные названия, и многое, многое другое. Также тебя наверняка заинтересует забавный материал, посвященный лучшим парам героев. Мы решили немного помечтать и представили, а что, если бы самые известные персонажи компьютерных игр вздумали поработать вместе? Берегись! Дюк Нюкем и Сэм Стоун выходят на тропу войны.

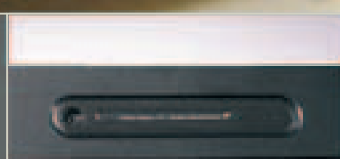
**Михаил Бузенков,**
**заместитель главного редактора**







Ноутбук ASUS A7S – идеальный цифровой развлекательный центр. Наряду с широкоформатной матрицей 17", встроенным ТВ-тюнером с принятием как аналогового, так и цифрового сигнала, встроенными веб-камерой и микрофоном, серия ноутбуков A7S предлагает мощные вычислительные возможности, полный набор мультимедийных приложений и возможности беспроводных аудио- и видео коммуникаций по доступной цене. Теперь Вы можете получить персональный домашний театр, компьютер и игровую приставку в тонком элегантном корпусе.
Ноутбук ASUS A7S создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo.



Встроенная веб-камера с высоким разрешением



Уникальная функция Audio DG

- Процессорная Технология Intel® Centrino® Duo
  Intel® Core™ 2 Duo Processor T7700/T7500/T7300/T7100
  Mobile Intel® PM 965 Express Chipset
  Intel® PRO/Wireless 3945ABG Network Connection or Intel® Wireless WiFi Link 4965 AGN (опция)

- Лицензионная Microsoft® Windows® Vista™
  - Home Premium
  - Home Basic

**Персональный Развлекательный Центр**

- Широкоформатная 17" матрица, выполненная по технологии Color Shine, CrystalShine и ASUS Splendid
- NVIDIA Geforce Go 6400MG External 128 Мб VRAM
- SATA HDD 80/100/120/160/200 Гб
- DVD S-Multi DL LightScribe (опция)
- Вэб-камера (1.3 – мегапикселя), микрофон с DSP
- Bluetooth™ 2.0, EDR (опция)
- 4xUSB , 1xTV-out, 1xCIR, 1xHDMI с HDCP, 1xSATA
- 40.5 x 31.4 x 3.82 см, 4.1 кг (6-ячеечная батарея)

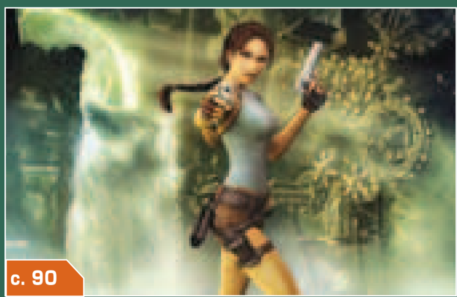
WWW.ASUS.RU

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

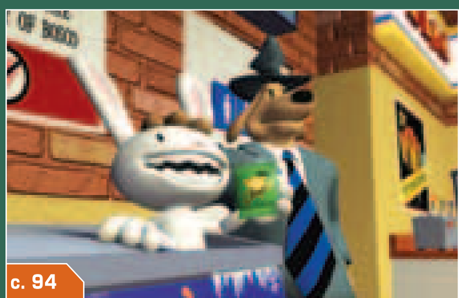
ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

**Москва:** ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812)329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025, **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001, **Казань:** НоутбукофФ (843) 264-26-01, **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

## РЕЦЕНЗИИ


с. 90

**TOMB RAIDER: ANNIVERSARY – ЛАРА КРОФТ 10 ЛЕТ СПУСТЯ. ЕЩЕ КРАСИВЕЕ И ОПАСНЕЕ...**


с. 94

**SAM & MAX: EPISODE 4–6 – КРОЛИК И ПЕС ПРОТИВ ИНТЕРНЕТА И ЛИНКОЛЬНА**


с. 60

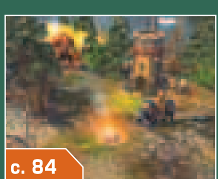
### ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

**STARCRAFT II – БУДУЩЕЕ ЖАНРА RTS В РУКАХ BLIZZARD**


с. 72

### ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

**DEVIL MAY CRY 4 – КОГДА ДАНТЕ УХОДИТ, ПОЯВЛЯЕТСЯ НЕРО**


с. 84

### ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

**HEROES V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ – ФИНАЛЬНАЯ ЧАСТЬ ПЯТЫХ «ГЕРОЕВ»**


с. 182

### РЕТРО

**MAFIA – ЛУЧШАЯ ГАНСТЕРСКАЯ ДРАМА В ДВАДЦАТИ ДЕЙСТВИЯХ**





## COVERSTORY 2




**ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА**
**ВСЕ О ПРОЦЕССЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ – ОТ ПОКУПКИ ЛИЦЕНЗИИ ДО АДАПТАЦИИ ПАТЧЕЙ** с. 20

**ГЕРОИ РАБОТАЮТ В ПАРЕ**
**ДЮК НЮКЕМ И СЭМ, СОНИК И РЭЙМАН, СЭМ ФИШЕР И СНЕЙК, ЛАРА И КЕЙТ АРЧЕР – ЕСЛИ БЫ ОНИ ЗНАЛИ ДРУГ ДРУГА...** с. 138

## ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

ЭТИ НАКЛЕЙКИ БЫЛИ ВЫБРАНЫ ПОСЕТИТЕЛЯМИ САЙТА WWW.GAMELAND.RU



HOUR OF VICTORY

LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE

## ИГРЫ В НОМЕРЕ



## ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.


Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

**№7(43), ИЮЛЬ 2007**

www.pc-games.ru



**РЕДАКЦИЯ**

**Алексей Ларичкин** *chikitos@pc-games.ru* главный редактор
**Михаил Бузенков** *buzenkov@pc-games.ru* зам. главного редактора
**Евгений Сныткин** *snytkin@pc-games.ru* арт-директор
**Екатерина Воронкова** дизайнер-верстальщик
**Андрей Яковлев** *yakovlev@pc-games.ru* редактор
**Иван Гусев** редактор раздела «Новости»
**Андрей Теодорович** редактор раздела «Онлайн»
**Вера Юрьева** корректор
**Надежда Левошина** *levoshina@gameland.ru* координатор

**DVD**

**Семен Чириков** *sem4@pc-games.ru* руководитель отдела
**Александр Устинов** *hh@gameland.ru* зам. главного редактора
**SpaceMan** *spaceman@gameland.ru* монтажер
**Юрий Пашолок** *webrunner@pc-games.ru* редактор «Дополнений»
**Дмитрий Эстрин** редактор видеораздела
**Виктор Бардовский** выпускающий редактор
**Почта диска и техническая поддержка:** *disk@pc-games.ru*

**КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ**

**Для писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*. Тел.: (495) 935-7034

**GAMELAND ONLINE**

**Михаил Разумкин** *razum@gameland.ru* руководитель отдела
**Леонид Боголюбов** *bogolubov@gameland.ru* WEB-master

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

**Игорь Пискунов** *igor@gameland.ru* директор по рекламе
**Ольга Басова** *olga@gameland.ru* руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
**Александр Белов** *belov@gameland.ru* менеджер
**Ольга Емельянцева** *olgaeml@gameland.ru* менеджер
**Евгения Горячева** *goryacheva@gameland.ru* менеджер
**Оксана Алехина** *alekhina@gameland.ru* менеджер
**Марья Алексеева** руководитель отдела трафика
**Телефоны:** (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

**ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ**

**Владимир Смирнов** *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
**Андрей Степанов** *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
**Марина Гончарова** *goncharova@gameland.ru* подписка
**Татьяна Кошелева** *kosheleva@gameland.ru* региональное розничное распространение
**Телефоны:** (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

**ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА**

**Марина Нахалова** *nahalova@gameland.ru* менеджер отдела

**ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ**

**ООО «Гейм Лэнд»** учредитель и издатель
**Дмитрий Агарунов** *dmitri@gameland.ru* генеральный директор
**Давид Шостак** *shostak@gameland.ru* управляющий директор
**Паша Романовский** *romanovski@gameland.ru* директор по развитию
**Михаил Степанов** *stepanovm@gameland.ru* директор по персоналу
**Моше Гуревич** *mgurev@gameland.ru* финансовый директор
**Дмитрий Ладыженский** редакционный директор
**Дмитрий Плющев** *pluschev@gameland.ru* руководитель игровой группы

**PUBLISHER**

**Dmitri Agarunov** *dmitri@gameland.ru* CEO
**Dmitri Pluschev** *pluschev@gameland.ru* head of gaming group

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-8824

**Информация о подписке**

**Бесплатный телефон:** 8-800-200-3-999
**E-mail:** *info@glc.ru*
**Сайт:** *http://www.gameland.ru*



**Типография**

OY **"ScanWeb"**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
*Тираж – 85 000 экземпляров*

**Рисунки в номере:**
Евгений Борняков

**Цена свободная**

# BIOSHOCK

# КТО ТАКОЙ ЭНДРЮ РАЙАН?

Текст: **Михаил Бузенков**

*Каждый человек волен подняться настолько высоко, насколько позволяют ему его желания и способности; только его собственное представление о пределах развития определяет эти пределы.*
**Эйн Рэнд**, **«Атлант расправил плечи»**





| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| First-Person Shooter |
| **ИЗДАТЕЛЬ** |
| 2K Games |
| **РАЗРАБОТЧИК** |
| Irrational Games |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** |
| 1 |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** |
| www.2kgames.com/ bioshock/enter.html |
| **ДАТА ВЫХОДА** |
| 21 августа 2007 года |



Получив удар током, враг на время цепенеет.

В традиционной протестантской эсхатологии (учении о судьбах мира и человека) словом rapture принято называть тот самый миг, когда все христиане вознесутся на небеса и встретятся с Христом.

Эндрю Райан (Andrew Ryan) не верил в Бога. Его влекла наука. Гениальный ученый сотворил свой рай – живописный подводный город Rapture. Ум и красота обрели там бессмертие. И даже сейчас, когда от былого величия не осталось и следа, когда стены, перекрытия, своды – все рушится прямо на глазах, когда повсюду притаились вооруженные до зубов мутанты, «сказочная Венета» по-прежнему кружит головы случайным гостям.

Я видел BioShock два дня назад, хотя, когда ты будешь держать в руках этот номер, минует несколько недель. Наверняка игра станет еще красивее, еще ближе к неведомому идеалу, от которого отдалялись шутеры в последние годы. Но сейчас мне об этом ничего не известно. Я гляжу на привезенные из Лондона заметки и стараюсь припомнить, что же напевала маленькая сестренка, прежде чем вонзить в бездыханное тело чудовищных размеров иглу.

## ГОРОД, КОТОРОГО НЕТ

Игра начинается стремительно. Оказавшись в ледяной воде среди пылающих обломков самолета, герой жадно глотает воздух. Повинуясь моей команде, озирается. Хотя какая тут к дьяволу команда. Я и этот малый – единое целое. Сегодня нам не повезло, и теперь, если в ближайшие три-четыре минуты не подоспеет помощь, у рыб будет отличный ужин. А умирать очень не хочется – только не сейчас! За соседним столом сидит греческий журналист (он тоже прилетел в Лондон ради BioShock) и поглядывает, а не сгубил ли я своего подопечного. Не тушуюсь, жду, что он ошибется первым.



Большого папочку лучше удерживать на расстоянии. Иначе он мигом собьет героя с ног.



Лысые мужики с ящиками подмышками – одни из самых опасных врагов. Чуть что, бросают динамитные шашки.


Жители подводного города даже не успели снять новогодние наряды.

Загребаю рукой, другой. Обломки позади. Впереди возвышается маяк. Я спасен!
Внутри зябко. Меж тем неизвестность манит. Я медленно спускаюсь по лестнице.
Ступеньки ведут к странному аппарату, похожему на батискаф. Над ним – обрывок полотна, на котором алым цветом, возможно кровью, выведен девиз: “No Gods or Kings. Only Man”. В нем вся суть игры и даже больше... Впрочем, к подтексту мы еще вернемся, когда речь пойдет о дизайне интерьеров.
10, 12... 18 футов... Батискаф погружается все глубже – и вдруг, останавливается. Я вижу чудовищную картину. Прямо на моих глазах человека убивает невиданное создание – сплайсер. Покрытое шрамами, искаженное, будто глядишь в разбитое зеркало, лицо, стройное женское тело, в руках – два отточенных серпа. Расправившись с беднягой, тварь запрыгивает на кабину и пытается добраться до меня. Летят искры.
В испуге хватаю стоящую рядом рацию. Раздается чей-то голос – на связи мужчина по имени Этлас (Atlas). Зовут его так не случайно. Глава **Irrational Games Кен Левайн** (Ken Levine) при создании BioShock черпал вдохновение в знаменитой книге Atlas Shrugged (в русском переводе «Атлант расправил плечи»). Ее написала **Эйн Рэнд** (Ayn Rand), урожденная **Алиса Розенбаум**. Произведение, воспевшее рациональный эгоизм, страх как популярно в Америке. По числу проданных копий в этой стране оно уступает только Биб-


Разноцветный полукруг над головой противника символизирует его жизненные силы.

### ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

**Вопреки тому, что все обитатели Rapture борются за генетическое сырье адам, деньги по-прежнему в цене. Купюры и монеты можно отыскать в карманах убитых врагов, кассовых аппаратах, сейфах, шкафах – словом, повсюду. Потратить валюту еще проще, чем найти. Буквально на каждом шагу встречаются автоматы, торгующие аптечками, шприцами, патронами, провизией и водкой «Чечня». Кроме того, частенько попадаются медицинские аппараты, которые за скромную плату полностью вылечат героя.**






**Если патроны на исходе, загони врага в воду и хорошенько поджарь.**

лии. Кстати, если переставить буквы в имени Andrew Ryan, получится Ayn Rand. Совпадение? Едва ли.

Но вернемся к нашему союзнику. Этлас – настоящий мастер на всякого рода уловки. Казалось бы, у него беда – семья в опасности и нужно ее срочно спасать. Но тут же, позабыв о высокой цели, хитрец дает сомнительные советы. И даже просит убить маленькую девочку ради генетического сырья, известного как адам. В общем, тип во всех отношениях странный, и доверять ему нельзя.

Как следует помахав серпами, женщина исчезает, и я выбираюсь из злосчастного батискафа. Город!

### СТРАХ КАК ИСКУССТВО

Есть уйма способов напугать игрока: например, прислать главному герою письмо от умершей жены, выпотрошить его друзей или спрятать в шкафу уродливого монстра. Если следовать придуманной **Стивеном Кингом** (Steven King) классификации, фобии можно разделить на три уровня: «ужас», «отвращение» и «страх». Выбери любой – и у самого смелого человека душа уйдет в пятки. Но истинные мастера не останавливаются на каком-то одном, якобы самом выразительном уровне, а учитывают сразу все. Над BioShock трудились мастера.

Rapture встречает меня разрушенным рестораном Kasmir. Когда-то здесь гремели знаменитые новогодние торжества, и старожилы приветствовали будущих граждан. Теперь же бальные залы напоминают бранное поле. Кругом снуют мутировавшие люди и летают охранные роботы. Я еще не успеваю перевести дух после случая в батискафе, а очередная стерва уже пытается порубить меня на части. К счастью, внезапно появляются крошечные «вертушки» с пулеметами на бортах и выпускают в нее несколько очередей. Увернувшись от пуль, дамочка скрывается из виду. Иду дальше. С опаской поглядываю по сторонам.

Этлас советует отыскать фомку (забавная отсылка к ***Half-Life)***. Фомки нет. Поднимаю газовый ключ. Расчищаю пролом в стене. Дальше – лестница. Перепрыгиваю через горящий диван – он с грохотом прокатывается под ногами – и оказываюсь в просторной комнате.

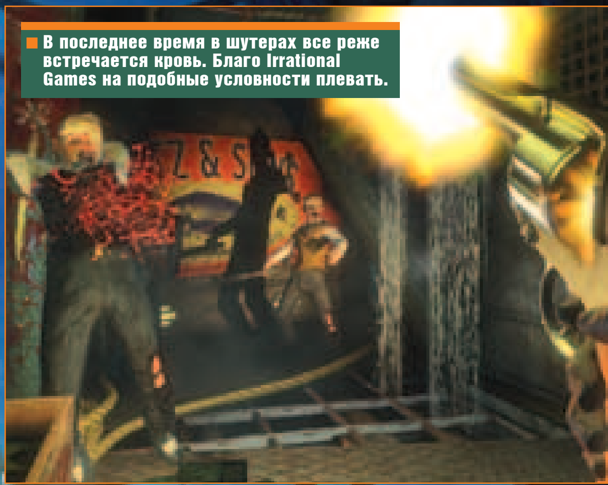
Грек опередил меня буквально на мгновение и уже сражается с вооруженным металлическим прутом злодеем. Схватка длится недолго. Всего пара взмахов – и враг повержен. Видимо, мой коллега




**Способность Enrage позволяет стравливать врагов. Выгоднее всего злить больших папочек.**



**После заморозки самое время ударить закоченевшего противника газовым ключом.**



В последнее время в шутерах все реже встречается кровь. Благо Irrational Games на подобные условности плевать.

выбрал низкий уровень сложности. По мне, играть в шутеры можно только на высоком. Творение Irrational Games – не исключение. Представь себе проворного, невероятно сильного монстра. Он сделает два-три выпада, и герой отправится на небеса. Противник истошно рычит и набрасывается сзади. Отшагиваю, бью в прыжке. Еще раз. Крутанувшись волчком, супостат все-таки достает меня. Но, получив отпор, падает навзничь.

Самое время подумать о здоровье. Полоска в левом верхнем углу экрана уменьшается довольно быстро. Восстановить ее помогут аптечки, специальные устройства, а также запасы съестного.

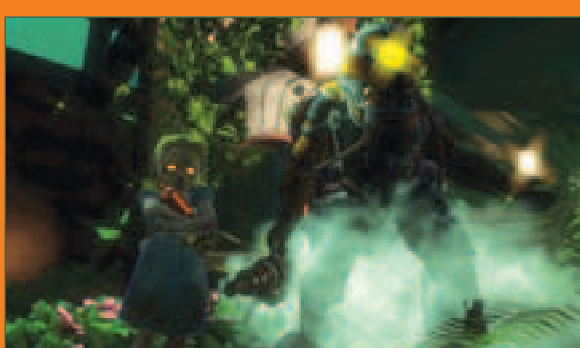
Залечив раны, поднимаюсь на второй этаж. На небольшой площадке установлен автомат (вроде кофейного) с розовыми флакончиками внутри. На конце одного из них закреплена игла. Уже без моей помощи персонаж вводит себе неизвестную жидкость и, теряя сознание, перегибается через балюстраду.

Все, что происходит дальше, напоминает добротный фильм ужасов. Вот появляются генетические уродцы и думают, как поступить с телом. Их сменяет большой папочка с сестренкой, сборщицей адама. Заметив, что парень еще дышит, они удаляются.

Придя в себя, мой подопечный с удивлением замечает, что на левой руке пляшут электрические разряды. Это первая из доступных сверхспособностей, названных плазмидами. Всего их около шестидесяти. Рас-

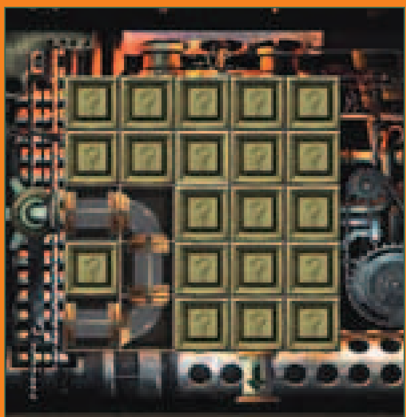
## САМОЕ ЕМКОЕ МНЕНИЕ ОБ АВТОРАХ ИГРЫ

Во время презентации *BioShock* произошел презабавный случай. Едва я прикончил большого папочку, как игра зависла. Заметив мое замешательство, на помощь подоспели разработчики. Испробовав все возможные комбинации клавиш, они решили перезагрузить компьютер. Я даже пикнуть не успел, как парни нажали на кнопку reset. Слева раздалось возмущенное: "What the fuck?!" Наступила секундная пауза. Затем комнату наполнил раскатистый смех. Ребята спутали системные блоки и перезапустили компьютер греческого журналиста.



### ГРУБАЯ МУЖСКАЯ СИЛА

*BioShock* – настоящий рай для хакеров. Взламывать можно практически любой механизм: от охранного робота (он станет твоим союзником) до автомата с товарами (цены здорово снизятся). Для этого придется решить несложную головоломку: собрать из маленьких кусочков такую трубу, по которой вода из одного конца экрана перетекла бы в другой. В зависимости от навыков героя меняется и скорость тока жидкости. Не успеешь поставить следующий фрагмент вовремя – персонаж потеряет львиную долю здоровья.





Одно точное попадание из гранатомета – и разъяренный папочка запылает факелом.

положение некоторых раскрывает Этлас, остальные придется отыскивать самостоятельно или покупать.

В других шутерах удивительные навыки годятся лишь для того, чтобы радовать игрока красочными спецэффектами. В BioShock они прежде всего заставляют думать. О чем? Обычный случай: патроны на исходе, а врагов – пруд пруди. Что делать? Бежать напролом, размахивая газовым ключом? Безусловно, можно поступить и так, но лучше загнать противников в воду и шарахнуть током.

С появлением пирокинеза и других полезных умений страх перед жертвами генной инженерии пропадает. В таких случаях разработчики-новички просто множат недругов. Дизайнеры Irrational действуют тоньше. Они раскладывают повсюду аудиодневники людей, большая часть которых ныне мертва. Прием, прямо скажем, не новый (вспомни хотя бы дилогию ***System Shock***), но по-прежнему действенный, особенно если заметки придумывают опытные сценаристы. Выслушав рассказ сумасшедшего хирурга, изуродовавшего нескольких девушек, невольно начинаешь бояться каждого шороха.

Но до хирурга еще надо вытерпеть. Помнишь об уровнях страха? Так вот, они сменяются постоянно. А потому я едва ли смогу живописать все те кошмары, что повидал в подводном мегаполисе. И даже прилежному греческому журналисту, хватавшемуся за диктофон всякий раз, когда из наушников раздавался чей-то крик, это не под силу. Каждый кадр, каждый звук – неповторимы. Человеку, не слышавшему, как рыдает мать возле старенькой коляски, никогда не понять, каково это – узнать, что вместо дитяти она оплакивает револьвер. Ему никогда не представить, как дрожит в руках героя тельце сестренки, как несется по узеньким коридорам могучий водный поток. И даже видеоролики, уж насколько они выразительнее слов, не передадут всех бесчинств, царящих в BioShock.

Один раз почувствовав, как по спине бегают мурашки, к грядущим опасностям начинаешь готовиться заранее.

Позади не одна темная комната, и безопасных на первый взгляд коридоров я повидал сполна. А потому думаю наперед. Прячу пистолет, достаю из-за пазухи автомат Томпсона. Патронов много – можно не жалеть. Но дабы многолетний



Пока жив папочка, маленькие сестренки неуязвимы.



Выстрел в голову тотчас отправляет мутантов на тот свет.



Первое знакомство со сплайсером. Через секунду парень с перевязанной головой захлебнется собственной кровью.



На высшем уровне сложности герой погибает после трех попаданий из пистолета

опыт не пропадал зря, буду метить в головы. Попаду – и враги умрут на месте. Промажу – сам отправлюсь к праотцам. Высший класс!

## ОБЫКНОВЕННЫЙ ФАШИЗМ

Пока я крался по заброшенным помещениям Vita Chamber, меня не покидало чувство, что забавные плакаты, роскошная мебель, архитектура в стиле стримлайн-модерн (американское ответвление ар-деко) скрывают какой-то тайный смысл. Что-то неизменно холодное, бесчеловечное невидимой нитью пронизывает всю игру.

Каково же было мое удивление, когда в одном из интервью Кен Левайн признался: изначально интерьеры оформлялись в стиле милитаристской Германии времен Второй мировой.

Кому-то покажется, что очередное обращение к фашизму как культурному явлению – признак дурного вкуса. Так и есть, но Кен – большой поклонник писателя **Джорджа Оруэлла** (George Orwell) и, в частности, его романа «1984». А значит, смыслит в тоталитарных режимах больше, чем прочие игровые дизайнеры. Именно поэтому он отказался от явных сравнений – оставил лишь косвенные, едва заметные. Пожалуй, единственная прямая аналогия, которую не удалось скрыть, – страсть обитателей Rapture к евгенике (учение об улучшении человеческой природы биологическим путем), столь любимой национал-социалистами.

## ВМЕСТО ЭПИГРАФА

Что было дальше, после того как я покинул медицинский павильон? Чем закончилась война с мутантами? Встретил ли я Эндрю Райна?

Признаться, мне даже неловко об этом говорить, но не произошло ровным счетом ничего. Мой рассказ впору заканчивать жирным многоточием. Проделав долгий путь через две игровые зоны, я оказался в комплексе Nautilus. Изучить его не удалось. Едва я расправился с большим папочкой и перепрограммировал стационарный пулемет (о «взломе» читай во врезке), как разработчики любезно попросили покинуть игру. Уровень еще толком не тестировали, порой возникают ошибки и прочее, прочее... Признаться, столь трепетное отношение к мелким изъянам в геймплее, а других я попросту не встречал, не может не восхищать. Вот бы каждая студия поступала так же, а не надеялась на «заплатки».



Все стволы в BioShock можно будет улучшить.

## КАК УБИТЬ БОЛЬШОГО ПАПОЧКУ?

Ты наверняка читал на страницах нашего журнала о том, как сложно убить большого папочку. На самом деле грозные создания не так сильны, как кажется на первый взгляд. И даже на высоком уровне сложности их можно одолеть. Для этого придется запастись пятью аптечками, дюжиной бронебойных патронов для ружья и обучиться пирокинезу. Громила должен гореть беспрестанно, а также цепенеть от ударов электричеством. Как только враг застынет на месте, подойди поближе и пальни ему точно в голову.



# IRRATIONAL GAMES

## ДЕСЯТЬ ЛЕТ УСПЕХА

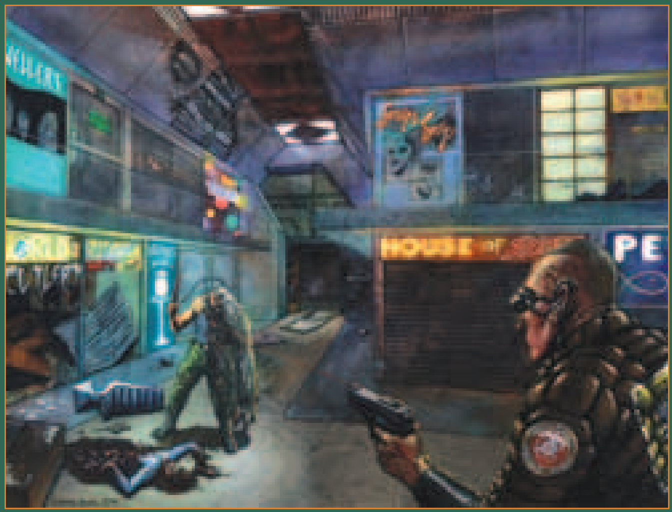
Текст: **Борис Соколов**

**История Irrational Games напоминает восхождение на гору. Сотрудники компании вот уже 10 лет не спеша поднимаются наверх, все выше и выше. И они ни разу не оступились. Каждая из шести созданных ими игр пользовалась большим успехом. Или как минимум оказывалась достойной представительницей своего жанра. А седьмая, BioShock, еще задолго до выхода обзавелась внушительной армией фанатов.**



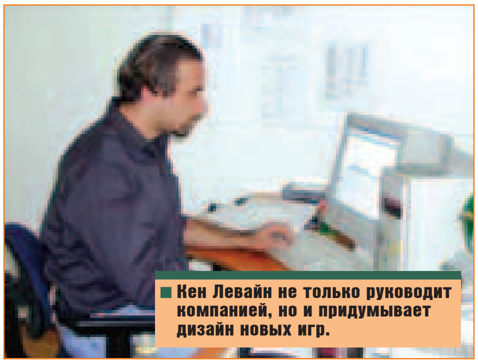


■ Познакомься с самым опасным противником в System Shock 2 – компьютерной программой Shodan.



## РОЖДЕНИЕ В МУКАХ

В 1995 году **Looking Glass Studios** попробовала свои силы в издательском бизнесе. Увы, у нее ничего не получилось. Авиасимулятор ***Flight Unlimited*** во всем уступал очередному эпизоду ***Microsoft Flight Simulator***. Многообещающая ***Terra Nova: Strike Force Centauri*** разошлась по всему миру тиражом всего в 100 тысяч экземпляров. Виной тому слишком высокие системные требования и слишком большое сходство со второй частью ***MechWarrior***. А ***British Open Championship Golf*** не смог превзойти новейшую часть популярного сериала ***Links***. В общем, все «выстрелы» мимо цели.



■ Кен Левайн не только руководит компанией, но и придумывает дизайн новых игр.

Из-за череды неудач Looking Glass Studios почти обанкротилась. Разумеется, обстановка в коллективе была напряженной. В сентябре 1997 года часть сотрудников уволилась. Например, **Шемус Блэкли** (Seamus Blackley) по просьбе **Dreamworks Interactive** возглавил разработку амбициозной ***Trespasser***. Несколько человек перебрались к **Уоррену Спектору** (Warren Spector) в **ION Storm Austin**. А сценарист и дизайнер ***Thief: The Dark Project*** (проект зародился аж в 1995 году) **Кен Левайн** (Ken Levine) вместе с программистами **Джонатаном Чеем** (Jonathan Chey) и **Робертом Фермиером** (Robert Fermier) и вовсе решили открыть собственное дело.

## ПАРНЫЙ РАЗРЯД

Расставание прошло без скандалов. Основатели Irrational Games разместились недалеко от своего старого офиса. Во время обеда старые знакомые частенько встречались в местной кафешке, делились впечатлениями, обсуждали текущие и будущие проекты. Во время одной из таких бесед в ноябре 1997 года родилась идея сделать продолжение ***System Shock***. К тому времени издательство **Eidos Interactive** помогло Looking Glass Studios привести свои дела в порядок. Оставшиеся сотрудники компании в это время доделывали Thief: The Dark Project (заодно подумывая о сиквеле) и корпели над ***Flight Unlimited III***. На еще один крупномасштабный проект попросту не хватало людей. Поэтому бывшие коллеги решили вновь объединиться и создать совместный проект. Руководителем его назначили генерального директора Irrational Games – Кена Левайна.

Вопреки ожиданиям, издателем стали вовсе не англичане из Eidos Interactive, а американцы из **Electronic Arts**. Именно к ним в середине 90-х годов перешли авторские права на торговую марку после покупки **Origin Systems** (создательницы оригинальной System Shock).

Официальный анонс состоялся в конце 1998 года. Из него поклонники первой части узнали многое. Во-первых, проект создавался на базе модифицированной версии **Dark Engine** (о его возможностях стало известно после выхода Thief: Dark Project). Во-вторых, по сравнению с предшественницей в игре появилось куда больше ролевых элементов: генерация персонажа, выбор специализации, постепенный рост опыта и т.д. О сюжете разработчики рассказали мало: главный герой вновь сталкивался с опасной компьютерной программой по имени Shodan (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network), возомнившей себя богиней. Релиз запланировали на весну 1999 года.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Увы, игра не вышла в намеченный срок. С 13 по 16 мая на выставке **Electronic Entertainment Exposition** команда Кена Левайна представила на суд зрителей лишь сырую версию. Вместо кровавых сражений посетители выставки увидели не особенно зрелищные блуждания по пустым отсекам космического корабля Von Braun. Дело в том, что из-за печальных событий в Columbine High

## СЕМЬ УДИВИТЕЛЬНЫХ ФАКТОВ ОТ КЕНА ЛЕВАЙНА

**1.** **Кен Левайн** утверждает, что свои игры он создавал не ради искусства, а с целью заработать побольше денег на необычной идее.

**2.** На начальном этапе создания ***Thief: The Dark Project*** главного героя игры звали не Гаррет, а Палмер.

**3.** ***Freedom Force vs. The Third Reich*** задумывалась как дополнение к первой серии, но со временем проект дорос до уровня полноценного продолжения.

**4.** По мнению Кена, самым ярким и запоминающимся шутером от первого лица за последние пять лет следует признать ***Far Cry***.

**5.** В ранней версии сценария ***BioShock*** не было ни слова о стиле ар-деко. Дизайн комнат напоминал милитаристический стиль фашистской Германии.

**6.** В первоначальном варианте сценария BioShock нам рассказывали о спасении женщины от последователей некоего религиозного культа на затерянном тропическом острове. Во второй версии события происходили в сохранившемся после Второй мировой войны нацистском подземном бункере. И только потом родилась идея сделать полноценный подводный мир.

**7.** Кен Левайн придумал нынешнюю вселенную BioShock после того, как увидел фильм французского режиссера Жара Турнера (Jacques Tourneur) «Город под водой» 1965 года.



School (20 апреля двое учеников расстреляли школьных товарищей и учителей, а затем покончили с собой) разработчикам пришлось удалить из заранее заготовленной беты все сцены насилия.

Окончательный вариант, уже без цензуры, появился в продаже в августе. Нас не заставляли банально прокачивать те или иные навыки. Активируя специальные наборы имплантатов, ты мог изменить своего персонажа до неузнаваемости: дуболомный морпех приобретал навыки хакера или секретного агента.

Самый главный плюс System Shock 2 – это, конечно же, неповторимый геймплей: чтение электронных дневников, сражения с роботами, пауками и зомби, уничтожение камер видеонаблюдения, улучшение оружия, использование нескольких видов боеприпасов, эксперименты с псиприемами, взлом замков и бортовых компьютеров, путешествия по киберпространству... Пожалуй, самые яркие впечатления мы получали в момент, когда штурмовая винтовка заклинивала во время схватки. Все очень просто: надо чистить оружие. За исключением графики и неказистой анимации движений, вторая часть полностью оправдала все надежды фанатов. Мы получили увлекательное продолжение культовой игры.

## РОДОМ ИЗ ДЕТСТВА

Летом 2000 года произошло несколько событий. Из закрывшейся Looking Glass Studios в компанию Кена Левайна перешли программист **Даррен Ла Френир** (Darren LaFreniere), дизайнер **Дориан Харт** (Dorian Hart), художники **Робб Уотерс** (Robb Waters) и **Шон Робертсон** (Shawn Robertson), звукорежиссер **Эрик Бросиус** (Eric Brosius) и продюсер **Сара Вирилли** (Sara Verrilli). Прибыль от продаж System Shock 2 потратили на открытие в Канберре (столица Австралии) новой студии. А в июле объявили о создании нового проекта – ***Freedom Force***.

Разработка заняла около двух лет. Игра отличалась от классических RPG необычным сюжетом и графическим стилем, напоминавшим мультфильмы. По сюжету таинственная энергия «Икс» превратила никому не известного старика в мускулистого солдата. А вчерашний латиноамериканский бандит благодаря ей



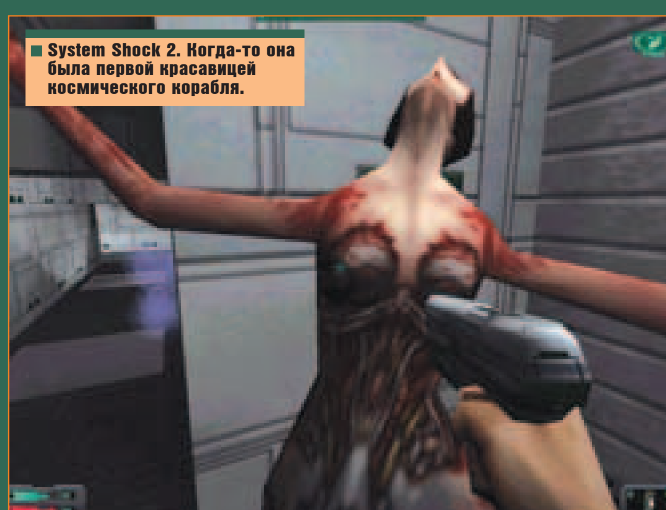
исправился и встал на путь истинный. А заодно научился летать и швыряться огненными шарами. В каждом герое легко угадывался прототип какого-нибудь знаменитого персонажа произведений **Marvel**. Минутмен напоминал капитана Америку, Муравей походил на Человека-паука, Наставник – на профессора Чарльза Ксавьера из «Людей Икс», а Эль Дьябло – на Человека-факела из «Фантастической четверки». Словно по мановению волшебной палочки, на экранах мониторов оживали комиксы середины 60-х годов прошлого столетия.

## ГОРОД СВОБОДЫ

Прежде чем приступить к выполнению задания, требовалось собрать команду из четырех бойцов (мы выбирали из заранее заготовленных разработчиками героев или созданных



Подобные ужасы встречались в System Shock 2 довольно часто.



System Shock 2. Когда-то она была первой красавицей космического корабля.



Стоп-кадр из Freedom Force напоминал картинку из комикса.


Tribes: Vengeance. Напарник оказался джентльменом и уступил место.

самим игроком). К сожалению, развивать позволили далеко не все параметры. Хоть в лепешку расшибись, но превратить неповоротливого человека-робота в быстроногого спринтера не разрешали. Зато мы могли обменять накопленные призовые очки на множество специальных умений, а определенное количество баллов престижа открывало доступ к новым персонажам.

Герои и злодеи Freedom Force сражались на раскрашенных в яркие цвета улицах Патриот Сити. Мощный физический движок позволял ломать окружающие объекты. Ты мог использовать вырванный из земли фонарный столб в качестве дубинки, швырнуть своего противника в огромный грузовик, метнуть в него стоявшую поблизости бочку с горючим, легковой автомобиль, огромный камень или телефонную будку. И это только цветочки. Ягодки начинались тогда, когда как следует прокачанные персонажи получали доступ к специальным умениям. Оторваться от происходивших на экране сражений было очень трудно.


Freedom Force. Вся команда в сборе.

## ПРОКОЛ

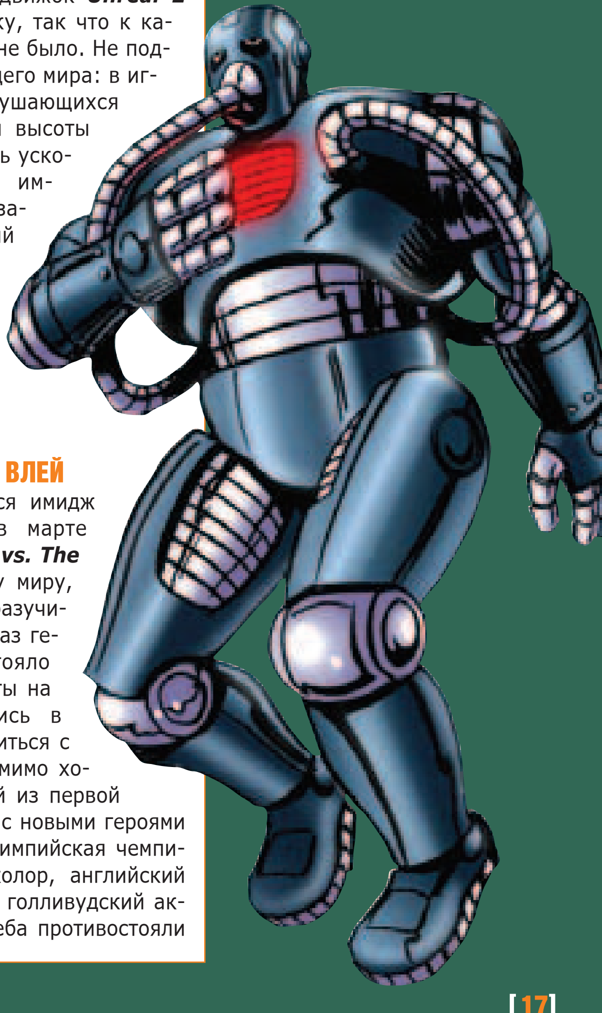
Впрочем, в истории Irrational Games есть не только яркие достижения, но и обидные промахи. К сожалению, появившийся в сентябре 2004 года ***Tribes: Vengeance*** не стал коммерчески успешным продуктом. За полгода издательство **Vivendi Universal Games** продало на территории США всего 47 тысяч экземпляров. При этом в первую неделю продаж народ купил лишь 7800 копий. Для сравнения: ***Starsiege: Tribes*** (родоначальника серии) в 1998 году приобрели 210 тысяч человек, а вышедший спустя три года ***Tribes 2*** разошелся 400-тысячным тиражом.

Сотрудники австралийского отделения компании до сих пор не могут понять, почему их творение не понравилось массовой аудитории. Разработчики не стали делать значимых изменения в геймплее. Осталось разделение бойцов на классы, головокружительные полеты с помощью прикрепленного за спиной реактивного ранца, скольжение по разным типам поверхности, использование особенностей ландшафта в тактических целях, поездки на боевой технике, стрельба на упреждение. Добавились лишь четыре специальных умения.

Значительно улучшенный движок ***Unreal 2*** выдавал неплохую картинку, так что к качеству графики претензий не было. Не подкачала и физика окружающего мира: в игре было множество разрушающихся объектов, во время смены высоты полета учитывались степень ускорения и первоначальный импульс движения. Упреков заслуживал лишь однотипный дизайн уровней. Гористые пейзажи походили друг на друга как две капли воды, однообразные коридоры и лифты начинали раздражать к 30-й минуте игры.

## ТЕХ ЖЕ ЩЕЙ, ДА ПОГУЩЕ ВЛЕЙ

Свой слегка пошатнувшийся имидж компания восстановила в марте 2005 года. ***Freedom Force vs. The Third Reich*** показал всему миру, что в Irrational Games не разучились делать хиты. На сей раз героям комиксов предстояло обезвредить ядерные ракеты на Кубе, а затем перенестись в прошлое (1942 год) и сразиться с силами Третьего рейха. Помимо хорошо знакомых персонажей из первой части нас ожидала встреча с новыми героями и врагами. Французская олимпийская чемпионка по фехтованию Триколор, английский ученый-химик Блэк Джек и голливудский актер по прозвищу Король неба противостояли





немецкому гипнотизеру Блицкригу, толстопузому итальянскому тенору Фортиссимо и японскому генералу Красное солнце.

Разработчики не стали изобретать велосипед. Они попросту улучшили графику и анимацию суперударов, а заодно сделали еще больше разрушающихся объектов. Да, гордиться особенно нечем, однако фанаты первой части остались довольны.

## ОТКРОЙТЕ, ПОЛИЦИЯ!

Еще до выхода Tribes: Vengeance и Freedom Force vs. The Third Reich парни из Irrational задумали выпустить собственный опус в духе ***Tom Clancy's Rainbow Six***. Разработчики решили возродить забытую многими серию ***SWAT***. Первый эпизод (игра называлась ***Police Quest 5: SWAT***) был чистой воды адвенчурой с элементами аркады, второй (***SWAT 2***) – стратегией в реальном времени (в ней можно было руководить как полицейским спецназом, так и разномастными преступниками), а третий (***SWAT 3: Close Quarters Battle***) – реалистичным тактическим шутером от первого лица. Последний появился на полках магазинов в 1999 году, на два месяца позже великолепной ***Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear***.

Увы, большинство геймеров не захотели променять оперативников международной антитеррористической организации «Радуга» на бойцов полицейского спецназа.

Четвертая часть вышла в апреле 2005 года. Игрокам предлагали возглавить штурмовой отряд из пяти человек (команду можно было разделить на две подгруппы). На тщательное планирование заданий не давали времени. Во время короткого брифинга нам вкратце рассказывали о количестве врагов и показывали нарисованную от руки схему. Детали? Какие к черту детали, надо срочно спасать заложников!

Было несколько способов пройти одну и ту же миссию. Одни делали ставку на быстрый штурм через парадную дверь. Другие тщательно обдумывали свои действия: находили запертый черный вход, использовали специальный дробовик для взлома замка, забрасывали врагов дымовыми шашками или гранатами со слезоточивым газом. И лишь после этого приказывали напарникам начинать операцию.



**■ Freedom Force vs. The Third Reich. Если присмотреться получше, то за руками-крыльями можно разглядеть тело Короля неба.**

Прежде чем нажать на спусковой крючок, ты должен был решить для себя, стоит ли рисковать жизнью ради дополнительных бонусов. Ведь за арест хорошо вооруженного преступника полагалось куда больше призовых очков, чем за ранение или убийство. Опытные игроки-пацифисты вместо боевых патронов брали с собой на задание резиновые пули.

Захватывающий геймплей удачно сочетался с красивой графикой (на основе движка Unreal 2) и реалистичной физикой окружающего мира. Игрок мог отправить на тот свет своего



**■ Tribes: Vengeance. Несмотря на небольшие размеры, танк обладал высокой огневой мощью.**



**■ В Freedom Force vs. The Third Reich Минутмен расправлялся со своими врагами с помощью посоха.**



SWAT 4. Ночь, улица, фонарь. До полного комплекта не хватает только аптеки.



SWAT 4: The Stetchkov Syndicate. Дымовая граната застала террористов врасплох.

врага, выстрелив из мощной штурмовой винтовки через тоненькую стенку. После длительной перестрелки опрятное офисное помещение превращалось в сущий кошмар: кругом валялись разбитые мониторы компьютеров, листы бумаги, разломанная мебель и осыпавшаяся со стен штукатурка.

## РУССКИЙ СЛЕД

Спустя 10 месяцев в продаже появилось дополнение ***SWAT 4: The Stetchkov Syndicate***. Оно отличалось от оригинальной игры цельной сюжетной линией. Что может связывать бойцов организации «Граждане против сатанинской музыки», спрятавшихся в доме престарелых грабителей, наркобаронов и спятивших фермеров, спрятавших бомбу в здании министерства сельского хозяйства? Оказывается, все преступники получали оружие от некоего синдиката Стечкова.

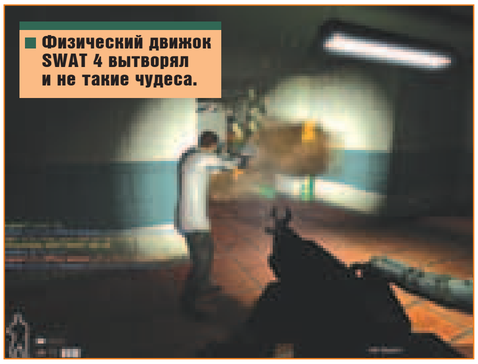
Семь миссий, несколько новых видов оружия и специальных приспособлений (наконец-то полицейские разжились приборами ночного видения), позаимствованная из ***Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*** система отсроченных приказов – вот рецепт добротного адд-она к одному из лучших тактических шутеров.

## ЧТО ДАЛЬШЕ?

Следующая глава в истории компании носит имя ***BioShock***. Официальный анонс состоялся в октябре 2004 года, но разработка началась в 2002 году. Читай об этом невероятно амбициозном проекте на предыдущих страницах журнала.

Чем займется Irrational Games после выхода своей седьмой игры? Вот уже больше двух месяцев знатоки игровой индустрии судачат о том, что Irrational Games корпит над продолжением легендарной стратегической серии ***X-COM***. Слухи появились не на пустом месте. В конце мая 2006 года проводился дополнительный набор сотрудников в австралийский офис. В объявлении о приеме на работу было сказано следующее: «Мы работаем над продолжением одной из самых любимых PC-серий всех времен и народов. Думаю, игроки сойдут с ума от радости, когда узнают, что это». Стоит заметить, что **Take-Two Interactive** (компания Кена Левайна стала собственностью издательства 9 января прошлого года) владеет четырьмя популярными торговыми марками: ***Grand Theft Auto***, ***Civilization***, ***Max Payne*** и X-COM. Первыми тремя успешно занимаются другие компании. Выводы делай сам. Главное, чтобы разработчики не останавливались на достигнутом. Впереди еще так много непокоренных высот.





Физический движок SWAT 4 вытворял и не такие чудеса.



## ЧЕТЫРЕ ПИШЕМ, ПЯТЬ В УМЕ

Два последних эпизода ***SWAT*** (дополнение ***The Stetchkov Syndicate*** – не в счет) отделяет промежуток в четыре с половиной года. Если бы история сложилась несколько иначе, то команда **Кена Левайна** выпустила не четвертую, а пятую часть полицейского сериала. Дело в том, что в 2000 году **Sierra Entertainment** начала создавать ***SWAT: Urban Justice***. Официальный анонс состоялся в феврале 2002 года. В этой игре нам предстояло в течение 16 одиночных миссий вести борьбу с тремя уличными бандами (Loco Riders, Krazy Boyz и Compton 187), а также принимать участие в противостоянии полицейских и преступников в сетевом режиме. Однако в марте 2004 года проект закрыли. Через несколько недель **Irrational Games** объявила о создании ***SWAT 4***.

# ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА



# ПРАВДА О ЛОКАЛИЗАЦИЯХ

Текст: **Алексей "Chikitos" Ларичкин**

Чего греха таить, все мы: и журналисты, и геймеры – обожаем критиковать адаптированные версии зарубежных игр. Всегда есть, к чему придраться: то перевод не соответствует духу проекта, то шрифты неудачно подобраны, то озвучка подкачала, то российский релиз задержался на несколько месяцев по сравнению с западным. Кто виноват? Правильно – нерадивые локализаторы! Увидеть соринку в чужом глазу и не заметить в своем бревна – легче легкого. Признайся, ведь ты хотя бы разок покупал пиратские версии игр. Как результат, отечественный издатель, выложивший немаленькие деньги и за лицензию, и за локализацию, недосчитался доли доходов. Бизнес жесток, и, чтобы не прогореть, компаниям приходится экономить. Прежде всего на адаптациях, поскольку вряд ли заграничные корпорации согласятся уступить хотя бы копейку. Задумайся над этим!

Впрочем, мы не собираемся читать тебе мораль и искать виноватых. Наша цель – показать процесс локализации изнутри, причем от и до, этап за этапом. Справедливости ради отметим, что это не первая попытка затронуть данную тему. Еще в мартовском номере «РС ИГР» за 2004 год была опубликована замечательная статья Вячеслава Назарова «Локализуйте мне красиво». Но с тех пор прошло три года, и многое изменилось.

Чтобы собрать информацию, мы съездили в пять компаний (**«1С»**, **«Новый Диск»**, **«Акелла»**, **«Бука»**, **«Руссобит-М»**), уже не первый год занимающихся изданием русских версий западных проектов и контролирующих львиную долю этого рынка. Пообщались с ключевыми людьми, постарались ухватить тенденции, оценить перспективы. Надеемся, тебе будет интересно заглянуть за кулисы отечественных издательств. Во всяком случае, в этом материале ты найдешь ответы на многие вопросы по локализациям, которые нескончаемым потоком текут в наш редакционный почтовый ящик.

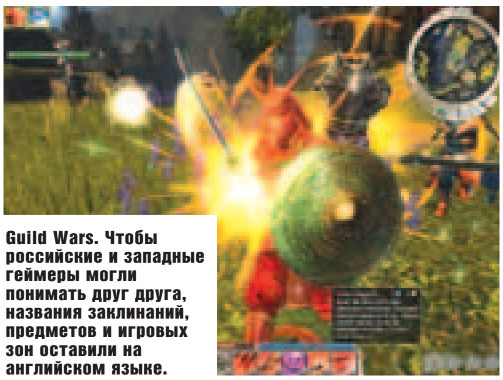
### СВЕЗЛО!

Задешево купить недооцененный на Западе проект – мечта любого менеджера по лицензированию. Такие игры по показателям прибыли могут заткнуть за пояс даже раскрученные блокбастеры. Правда, угадать, на что клюнет капризный российский геймер, нелегко. Мало кто верил, что бюджетный ***Serious Sam*** наделает столько шума. А поди ж ты, Сэм Стоун в одночасье завоевал сердца наших игроков. Другие примеры – ***Crashday*** и ***«Как достать соседа»***.

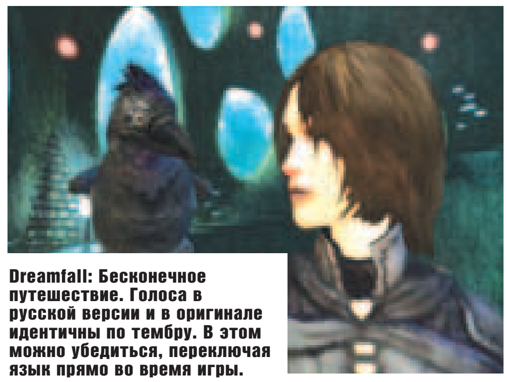





**FlatOut 2. Казалось бы, что можно переводить в типичной гонке? А поди ж ты – объем текста составил 14 тысяч слов. Кстати, российский и западный релизы игры состоялись одновременно.**



**Guild Wars. Чтобы российские и западные геймеры могли понимать друг друга, названия заклинаний, предметов и игровых зон оставили на английском языке.**



**Dreamfall: Бесконечное путешествие. Голоса в русской версии и в оригинале идентичны по тембру. В этом можно убедиться, переключая язык прямо во время игры.**

## ЧТО ПОЧЕМ?

С чего начинается локализация? С перевода? Как бы не так. Не забывай, что в отличие от пиратов издателям надо получить лицензию. И забесплатно ее никто не отдаст. Но даже располагая приличной суммой денег, работникам российских фирм придется изрядно потрудиться, чтобы заключить договор. Менеджеры, отвечающие за покупку проектов, должны держать руку на пульсе – день за днем отслеживать перспективные игры. Сформированные списки передаются сотрудникам международных отделов, которые отвечают за переговоры с западными компаниями. Самый простой случай – когда речь идет о проектах постоянных партнеров. Скажем, «1С» сотрудничает с **Activision**, «Бука» с **THQ**, «Новый Диск» с **Midway** и т.д. Тогда игры покупаются целыми линейками без излишней волокиты и торговли. Но большинство зарубежных компаний предпочитают продавать свою продукцию тому, кто предложит лучшую цену. Например, игры **Ubisoft** выпускают едва ли не все отечественные издательства, выкладывая весьма солидные деньги.

Вообще конкуренция между нашими компаниями серьезная. Ведь хитов и просто качественных проектов в отличие от «трэша» совсем немного. Чтобы уговорить «буржуев», все средства сгодятся: от демонстрации собственных достижений до – чего уж скрывать – очернения соперников. Правда, пользуются запрещенными приемами сейчас все меньше и меньше. Но самый сильный аргумент – толстая пачка зеленых бумажек. Цены растут как на дрожжах. *«Если в 1998–2000 годах меня пугали цифры порядка 30 тысяч долларов, то сейчас настораживают разговоры о миллионе, хотя и это не предел»*, – говорит **Илья Мамонтов**, глава департамента лицензирования «Буки». Правило очень простое: если бюджетные игры обходятся в четырехзначные суммы, то средние – уже в пятизначные, а блокбастеры – и вовсе в шестизначные. Чувствуешь размах?

Правда, стоит отметить, что и доходы от продаж по сравнению с посткризисным периодом существенно возросли. Считай сам: если на рубеже XX и XXI веков игры на CD уходили по 3 доллара за копию, то нынче они все чаще печатаются на DVD, которые

### ОНИ В ОТВЕТЕ ЗА ЛОКАЛИЗАЦИИ

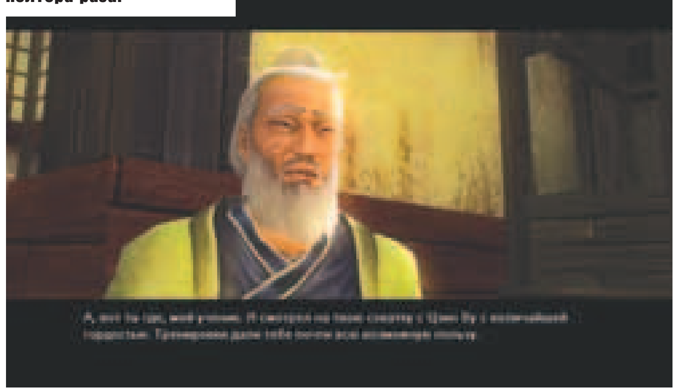
**ФАМИЛИЯ, ИМЯ:**
Петрова Ольга
**ДОЛЖНОСТЬ:**
руководитель группы локализации игровых продуктов
**КОМПАНИЯ:**
1С
**РАБОТАЕТ В КОМПАНИИ:**
с июля 2006 года
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:**
экономические симуляторы и стратегии; из последних – Civilization IV, CivCity Rome.
**КОЛИЧЕСТВО ЛОКАЛИЗАЦИЙ В МЕСЯЦ:**
в среднем 5-6
**ЛУЧШЕЙ ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ СЧИТАЕТ:**
Doom 3


Prey. Локализаторы не поленились адаптировать нехитрую азартную мини-игру.


Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas. В присланном LocKit'е не было заявлено, что для озвучивания необходимо четкое соответствие по длительности русских и английских фраз. Это чуть не сорвало оговоренные сроки релиза.


ParaWorld. Чтобы не спутать мегараптора с дилофозавром, для перевода видов динозавров были привлечены специалисты по палеонтологии.

Jade Empire. Переводчикам пришлось попотеть: текста оказалось больше, чем в «Войне и мире», ровно в полтора раза.



стоят в розницу 15 баксов, при этом суперхиты могут разойтись тиражом в 200–300 тысяч копий и больше.

По словам Ильи Мамонтова, наш рынок проектов для PC сейчас занимает второе место в мире по объему доходов (заметь, не по количеству проданных копий – по данному показателю мы впереди планеты всей): лидерство пока еще удерживает Германия, но, видимо, это ненадолго.

В выигрыше от такого расклада остаются все, в том числе геймеры. Почему? Барыши привлекают западных издателей. Теперь они гораздо больше, чем раньше, заинтересованы в российских партнерах и, как следствие, охотнее идут на контакт, предоставляют необходимые ресурсы для локализаторов и оказывают им помощь. Сегодня почти все стоящие игры за очень редким исключением выходят в России. Причем в продаже появляется даже нетленная классика, которая в свое время обошла нашу страну стороной (позорные пиратские «русефекации» в расчет не берем). На прилавках магазинов можно найти русские версии ***Fallout 2***, ***Neverwinter Nights***, ***Tomb Raider: The Angel of Darkness*** и других игр.

## КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ...

Когда контракт подписан, к работе приступают маркетологи и локализаторы. Первые прикидывают, как бы получше продать игру. Ключевое значение имеет выбор названия. С блокбастерами все понятно: их давно распиарили на весь мир, и что-то менять – себе дороже выйдет. ***BloodRayne***, ***Doom***, ***Titan Quest*** – эти имена на уже на слуху. В таких случаях если и имеет смысл переводить, то только вторую часть названия (как вариант – добавить что-то свое): например, ***«Hitman: Кровавые деньги»*** или ***«Arx Fatalis: Последний бастион»***.

К средним и нишевым проектам подход иной. Увидев коробку с надписью ***Scratches***, российский геймер вряд ли купит такую игру. Поэтому великолепный хоррор-квест компании Play Ten Interactive и «Руссобит-М» окрестили ***«Шорохом»***. Зачем все это делается? Чтобы потрафить геймерам, которым более привычны русские имена, и получить дополнительное преимущество над пиратами. В продвижение адаптаций вкладываются немалые деньги, которые подстегивают продажи как честных издателей, так и «флибус-

**ОНИ В ОТВЕТЕ ЗА ЛОКАЛИЗАЦИИ**

**ФАМИЛИЯ, ИМЯ:**
**Чернов Антон**
**ДОЛЖНОСТЬ:**
**начальник отдела локализации и QA**
**КОМПАНИЯ:**
**Акелла**
**РАБОТАЕТ В КОМПАНИИ:**
**с июля 2006 года**
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:**
**EverQuest 2, Neverwinter Nights 2, Test Drive Unlimited**
**КОЛИЧЕСТВО ЛОКАЛИЗАЦИЙ В МЕСЯЦ:**
**10–15**
**ЛУЧШЕЙ ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ СЧИТАЕТ:**
**EverQuest 2, Neverwinter Nights 2, Test Drive Unlimited**



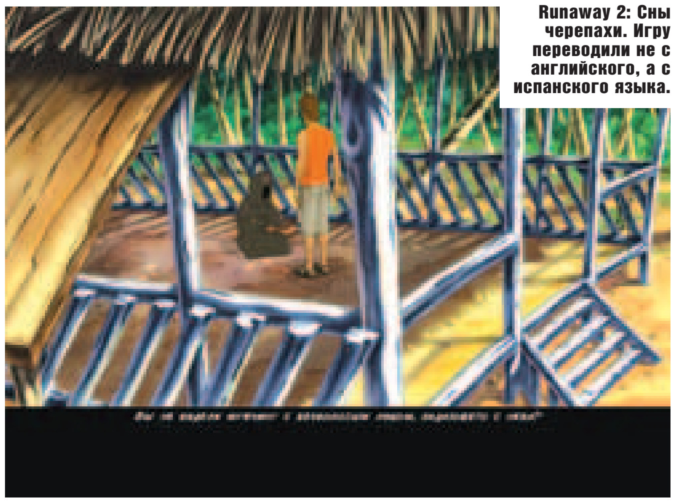
**Resident Evil 4. Как это часто бывает с консольными портами, больше всего проблем доставили шрифты и особенности вывода текста на экран. Но локализаторы вышли с честью из трудной ситуации.**




**Sniper Elite. Образец «глубокой адаптации». Герой, в версии от «Буки» превратившийся в советского разведчика, по замыслу авторов, должен был бороться с русскими солдатами и предателями-фашистами.**



**EverQuest 2. Локализация проекта уровня второго EverQuest'а – дело нешуточное. Мало того что технических заморочек было выше крыши, так еще и переводить пришлось несколько миллионов слов.**



**Runaway 2: Сны черепахи. Игру переводили не с английского, а с испанского языка.**

**ОНИ В ОТВЕТЕ ЗА ЛОКАЛИЗАЦИИ**

**ФАМИЛИЯ, ИМЯ:** Вис Виталис
**ДОЛЖНОСТЬ:** руководитель отдела локализаций
**КОМПАНИЯ:** Руссобит-М
**РАБОТАЕТ В КОМПАНИИ:** с декабря 2006 года
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Supaplex, Dangerous Dave 2, Kingpin
**КОЛИЧЕСТВО ЛОКАЛИЗАЦИЙ В МЕСЯЦ:** 8–12
**ЛУЧШЕЙ ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ СЧИТАЕТ:** Тайна Острова сокровищ

тьеров». Последние, как несложно догадаться, указывают оригинальные названия. Правда, частенько в договорах прописывается пункт, который запрещает вносить какие-либо изменения в наименование проекта. Вопросами перевода, озвучивания и сборки игры ведает менеджер по локализации. Этот человек, как правило, «ведет» несколько игр, несет ответственность перед партией и родиной за каждый из них, а также координирует работу переводчиков, редакторов, звукорежиссера, художников, программистов, тестеров. Бывает, что он контролирует и подрядчиков – сторонние студии, которым отдают на адаптацию не самые важные проекты. Блокбастеры же принято оставлять себе.

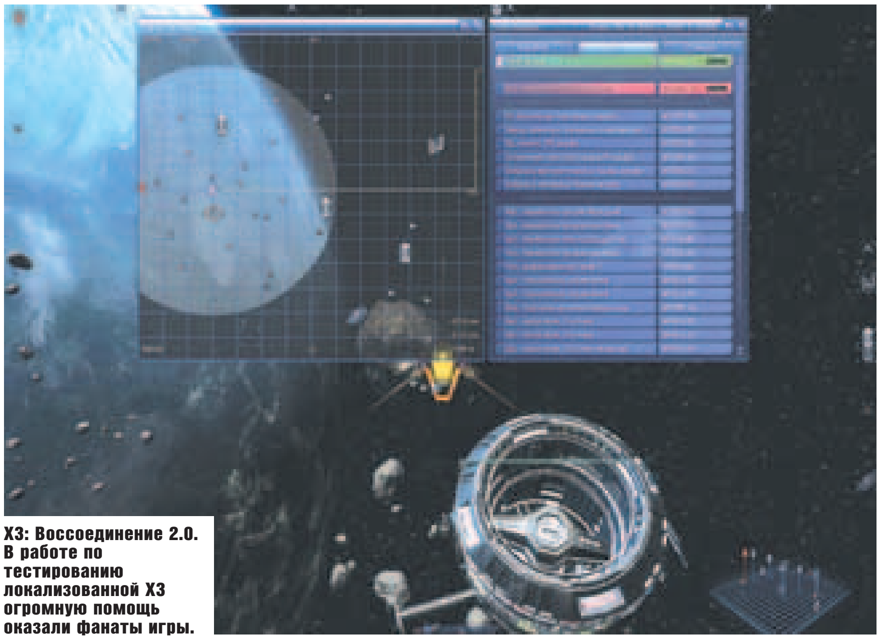
Главная и самая важная задача менеджера – заполучить вожделенный Localization Kit (набор текстов, файлов и прочих ресурсов), но вот загвоздка – она не всегда выполнима. Нередко необходимые материалы приходят к российскому издателю, когда английская версия уже ушла в печать, то бишь за две-три недели до мирового релиза. Это объясняет, почему выход локализаций существенно задерживается. Впрочем, ситуация меняется к лучшему и LocKit'ы все чаще добираются до России в оговоренные партнерами сроки...

## БЮРО ПЕРЕВОДОВ

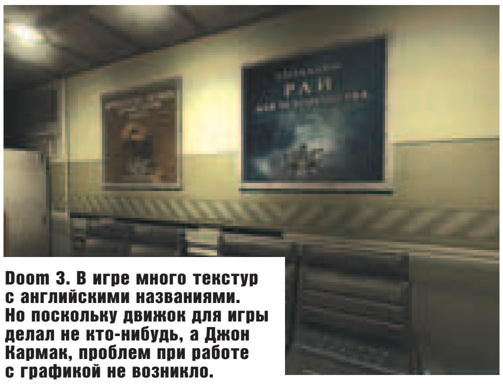
Первыми к работе приступают переводчики. Сначала стараются составить так называемый глоссарий – перечень терминов (названия артефактов, рас и т.д.), которые не раз и не два упоминаются в тексте. А то ведь получится, что бедных dwarves в одном диалоге нарекут дварфами, во втором – карликами, а в третьем – и вовсе гномами. Чтобы выдержать слог, привлекают одного хорошего переводчика на игру. Но часто бывает так, что объемы материалов большие, а времени, как всегда, в обрез. Тогда подключают двух-трех переводчиков и редактора, следящего за соблюдением единого стиля.

Учитывая, что LocKit'ы обычно от версии к версии разнятся, накладки неизбежны. Приходится что-то дорабатывать, переводить новые куски текстов и т.д. Но поскольку все механизмы давно отлажены, временные потери на данной стадии минимальны.

Отдельный разговор – перерисовка текстур (как правило, они входят



X3: Воссоединение 2.0. В работе по тестированию локализованной X3 огромную помощь оказали фанаты игры.



Doom 3. В игре много текстур с английскими названиями. Но поскольку движок для игры делал не кто-нибудь, а Джон Кармак, проблем при работе с графикой не возникло.



Тайна Острова сокровищ. Почти идеальная ситуация для локализаторов. Французы сделали все возможное, чтобы облегчить работу русским: прислали полный LocKit и быстро реагировали на все запросы.

## О ВКУСАХ НЕ СПОРЯТ

При составлении списка проектов, по которым будут вестись переговоры с западными издательствами, специалисты по лицензированию, естественно, учитывают жанровые предпочтения покупателей. Во что же любят играть россияне? *«Лучше всего сейчас продаются шутеры, за ними следуют RPG и гонки*, – делится наблюдениями Николай Барышников, руководитель группы лицензирования и продвижения фирмы «1С». – *А вот стратегии и тайкуны, которые лет пять-семь назад пользовались ажиотажным спросом, в последнее время здорово сдали позиции»*. От себя добавим, что потихоньку на отечественный рынок начинают проникать и MMORPG. Еще года три-четыре назад об этом нельзя было и мечтать, а теперь высокоскоростной интернет стал доступнее и наши геймеры быстро пристрастились к онлайновому «наркотику».

в состав LocKit'а) с надписями на иностранных языках. За этот процесс отвечают специально обученные художники.
Кстати, в первую очередь адаптируются диалоги и тексты для роликов, дабы параллельно запустить процесс озвучивания.

## РАЗГОВОРНЫЙ ЖАНР

Вообще, озвучивание – один из самых затратных этапов локализации. У каждого звукорежиссера есть своя база актеров дубляжа. Правда, частенько разные компании привлекают одних и тех же мастеров разговорного жанра: вот почему некоторые голоса кажутся нам очень знакомыми. Ничего не попишешь – профессионалы всегда наперечет. Берут за свою работу по российским меркам они немало: $100–150 за час (для сравнения: в США минимальная планка – $695 за четырехчасовую сессию). Звезды могут потребовать и в 10 раз больше, поэтому услугами знаменитостей пользуются лишь в исключительных случаях. Реплики каждого персонажа – а обычно их в игре несколько – воспроизводятся актерами два-три часа. Пишут звук либо на собственной студии, как «Акелла» и «1С», либо на внешней, вроде **«Союзмультфильма»** или **«Пифагора»** («Бука», «Новый Диск», «Руссобит-М»).

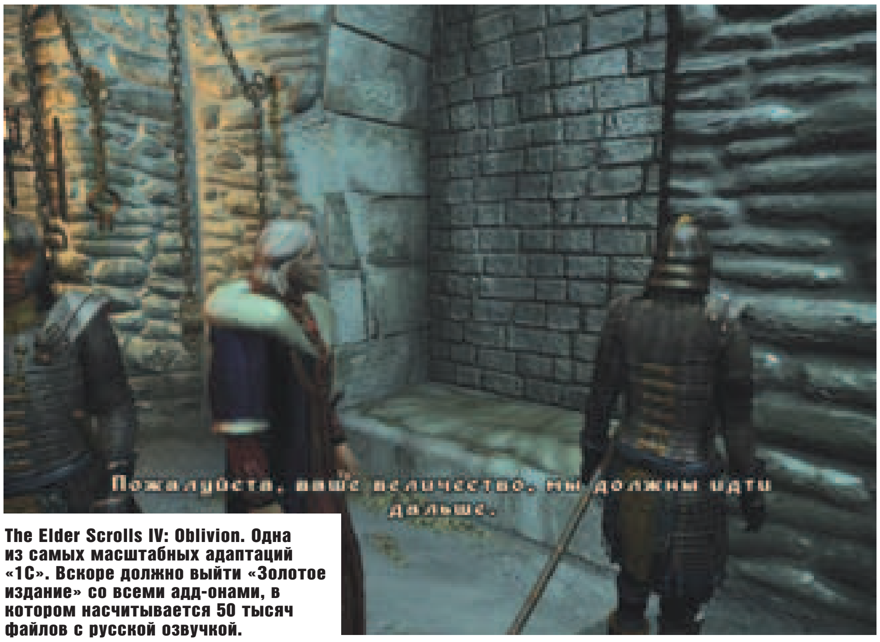
## ОНИ В ОТВЕТЕ ЗА ЛОКАЛИЗАЦИИ

**ФАМИЛИЯ, ИМЯ:** Гончарова Марина
**ДОЛЖНОСТЬ:** руководитель отдела локализации
**КОМПАНИЯ:** Новый Диск
**РАБОТАЕТ В КОМПАНИИ:** с 2005 года
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Sims 2, Disciples II
**КОЛИЧЕСТВО ЛОКАЛИЗАЦИЙ В МЕСЯЦ:** 8–10 (не считая детских игр)
**ЛУЧШЕЙ ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ СЧИТАЕТ:** Dreamfall: The Longest Journey

Подводных камней на этой стадии хоть отбавляй. Во-первых, нужно уложиться в жесткие временные рамки. Английский язык лаконичнее русского, поэтому, чтобы анимация соответствовала звуку, приходится перестраивать или переписывать даже красивые фразы. Во-вторых, необходимо выдержать интонации. Хорошо, если есть ролики, которые можно показать актеру. Однако нередко приходят только сэмплы (примеры озвучивания конкретных реплик), а бывает, что даже их забывают приложить к LocKit'у. От таланта актера зависит, насколько удачно он ухватит настроение персонажа и изобразит удивление, восторг, испуг и другие чувства. И это еще не все. *«По идее в файлах должно быть несколько звуковых дорожек, но случается, что шумы и голоса героев сведены в одну, как в **Advent Rising**, **Psychonauts** и **Beyond Good & Evil**,* – делится профессиональным опытом **Андрей Ковалев**, руководитель службы локализации «Буки». – *Чтобы справиться*

## ДРУГАЯ ИГРА

В некоторых случаях издатели прибегают к «глубокой адаптации», то есть не просто переводят игру, а меняют диалоги, сюжет и т.д. Особенно на этом поприще прославился **ст. о/у Goblin**. Ветераны наверняка припомнят проект «Горький-18: Мужская работа»: с легкой руки **Дмитрия Пучкова** история преобразилась – в разведку вместо натовцев отправились… суровые парни из ГРУ. А недавно старший оперуполномоченный отметился «смешным переводом» ***Stubbs the Zombie*** (она вышла под названием ***«Stubbs the Zombie: Месть Короля»***). Получилось весьма забавно. В **«Руссобит-М»** сейчас работают над чешским проектом в стиле ***Grand Theft Auto 3***: герои получат нормальные русские имена, будет заменен саундтрек и т.д. В общем, игру максимально приблизят к нашим реалиям – скорее всего, ты даже не поймешь, что ее разрабатывали за границей.




**The Elder Scrolls IV: Oblivion. Одна из самых масштабных адаптаций «1С». Вскоре должно выйти «Золотое издание» со всеми адд-онами, в котором насчитывается 50 тысяч файлов с русской озвучкой.**



**TMNT: Черепашки-ниндзя. Долгие и нудные согласования по любым, даже самым мелким вопросам, как в случае с TMNT, могут здорово задержать российский релиз. В этот раз все обошлось.**



**Warcraft III: Reign of Chaos. Близзардовцы признали русскую локализацию Warcraft III самой удачной во всем мире.**

*с проблемой, можно или записать русскую речь поверх английской (закадровый перевод), или воссоздать оригинальные звуки и сделать все по уму. Второй вариант затратнее как по времени, так и по деньгам, зато есть выигрыш в качестве».*

## РАБОТА НА МЕСТАХ

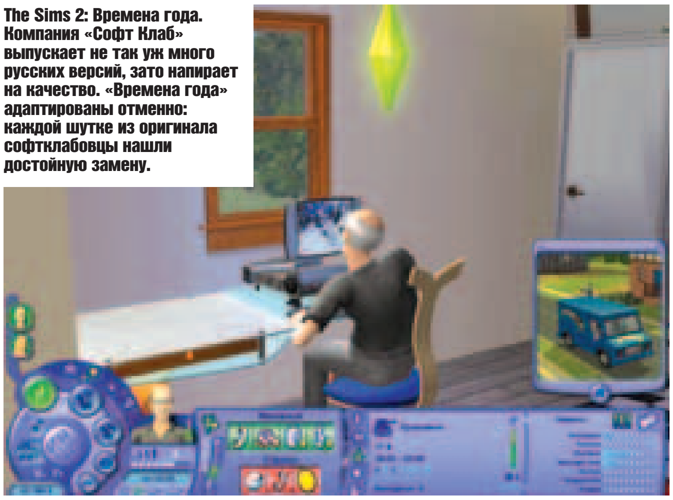
Многие игроки считают, что выход локализаций задерживается из-за срывов на стадиях перевода и озвучивания – мол, во всем виноваты неспешные локализаторы. Это заблуждение. Нет, конечно, и они, бывает, затягивают сроки, хотя и заинтересованы сделать все побыстрее, но в основном заминки на совести представителей зарубежных фирм. Головная боль отечественных издателей – сборка игры. Иногда западные компании отдают на откуп этот процесс российским партнерам: в основном когда речь идет о старых хитах или недорогих проектах. Тогда наши программисты оперативно подключают переведенные ресурсы и при поддержке тестеров устраняют ошибки. Кстати, отслеживаются как чисто технические баги (зависания и пр.), так и локализационные (поехавшие тексты, некорректное отображение русских букв и т.д.).

Но, как правило, монтаж происходит за бугром. Даже при отлаженных коммуникациях проволочки неминуемы, ведь ресурсы интегрируются одновременно в русские, французские, немецкие и другие версии. Малейший сбой в системе грозит серьезным затягиванием сроков. Чтобы избежать волокиты, в особо критичных случаях издатели пытаются договориться о выезде наших специалистов на места. Например, ошибки в русских версиях ***Company of Heroes*** и ***Enemy Territory: Quake Wars*** отлавливались за границей. Расходы на командировки в таких случаях окупаются за счет того, что локализация раньше, чем обычно, попадает на прилавки и пираты не успевают нагреть руки на своровванном хите.

Но это идеальные варианты. На практике издатели часто вынуждены прибегать к услугам хакеров – чтобы вытащить нужные ресурсы при серьезном затягивании сроков или обнаружить ошибку в коде и подсказать западным партнерам, что и где нужно исправить. Подход, прямо скажем, не совсем цивилизованный, но порой иначе нельзя – задержки ведут к нешуточным финансовым потерям.

**ОНИ В ОТВЕТЕ ЗА ЛОКАЛИЗАЦИИ**

**ФАМИЛИЯ, ИМЯ:**
**Ковалев Андрей**
**ДОЛЖНОСТЬ:**
**руководитель службы локализации**
**КОМПАНИЯ:**
**Бука**
**РАБОТАЕТ В КОМПАНИИ:**
**с 2005 года**
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:**
**Titan Quest, SiN Episodes: Emergency, Penumbra, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Runaway 2, Jade Empire, Rainbow Six: Vegas**
**КОЛИЧЕСТВО ЛОКАЛИЗАЦИЙ В МЕСЯЦ:**
**3**
**ЛУЧШЕЙ ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ СЧИТАЕТ:**
**BloodRayne 2**



The Sims 2: Времена года. Компания «Софт Клаб» выпускает не так уж много русских версий, зато напирает на качество. «Времена года» адаптированы отменно: каждой шутке из оригинала софтклабовцы нашли достойную замену.



Neverwinter Nights 2. В русскую версию патча 1.04 были внесены коррективы по переводу, чтобы тексты соответствовали официальной терминологии D&D 3.5.




Во всех играх серии «Нэнси Дрю» были локализованы не только текст и звук, но и абсолютно вся графика, причем зачастую без использования исходников.



Tomb Raider: Anniversary. Даже актриса Елена Соловьева, великолепно справившаяся с озвучиванием Лары Крофт, удивилась, что в Греции почему-то появился Колизей.

## ВИРУС ИЩЕТ ЖЕРТВУ

Пока локализаторы корпят над игрой, маркетологи и пиарщики всеми доступными способами стараются донести информацию о проекте до геймеров. Рекламные мероприятия – залог высоких продаж, поэтому на продвижение выделяется до 10–15% от суммы контракта, то есть $20–70 тысяч. Проводятся презентации для журналистов, организуются пресс-туры (выезды в студии, разрабатывающие игры), открываются официальные русскоязычные ресурсы, оказывается помощь фан-сайтам, устраиваются конкурсы и шоу на выставках...

А в профильных и непрофильных журналах появляется реклама проектов – верный признак того, что релиз уже не за горами.

В последнее время все чаще используются методы «вирусного» маркетинга: компании сами подбрасывают провокационную информацию или какие-нибудь сногсшибательные слухи, которые с невероятной скоростью распространяются через интернет, подогревая интерес к игре. В этом смысле любопытен опыт продвижения русской версии MMORPG ***Ragnarok Online***: выложенная на известном сайте **www.udaff.com** статья об игре, подготовленная сотрудниками компании-правообладателя **Gravity CIS** и написанная в соответствующей стилистике, вызвала ожесточенные споры интернет-пользователей. «Креатифф» на полгода оккупировал верхние строчки рейтинга главного «падонкаффскава» ресурса и инициировал рост регистраций на серверах RO. Быть может, и ты уже попадался в сети, расставленные российскими пиарщиками?..

## СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

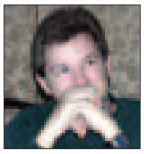
Но вот диски с игрой отправились в продажу, а потребители, достав заначки, кинулись в магазины. Думаешь, на этом работа локализаторов закончилась? Ничего подобного! Они, конечно, могут перевести дух, но расслабляться им не стоит. Нужно отвечать на звонки и письма, поступающие в службу технической поддержки, а также адаптировать патчи, которые не преминут появиться после релиза. Стадии локализации «заплаток» примерно те же самые: получение LocKit'а, перевод, тестирование... Только объемы работ поменьше.

К тому же в очереди на локализацию толкутся новые проекты: конвейер запущен и теперь вряд ли остановится, он лишь будет наращивать обороты из года в год. Скорее всего, постепенно подтянутся крупные западные издательства, прельщенные внушительными оборотами отечественного игрового рынка. Первая ласточка – **Electronic Arts**. Мировой лидер уже выпускает в нашей стране (при поддержке **«Софт Клаба»**) свои самые громкие проекты. Руководители российских компаний слегка беспокоятся по этому поводу, но нам с тобой волноваться нет причин. Здоровая конкуренция положительно скажется на качестве локализаций. Что ни делается, все к лучшему!..

Автор благодарит за помощь в подготовке материала **Ольгу Петрову**, **Марину Гончарову**, **Андрея** и **Алексея Ковалевых**, **Антона Чернова**, **Виса Виталиса**, **Николая Барышникова**, **Алексея Пастушенко**, **Анну Федорову**, **Лилию Борисову**, **Илью Мамонтова**, **Олега Доброштана**, **Георгия Добродеева**, **Михаила Баделина**, **Ларису Нуретдинову**.

Текст: **Иван Гусев**

## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Роб Пардо**, вице-президент **Blizzard Entertainment***

Когда выйдет ***StarCraft II***? Это большой секрет! Я повторю любимую мантру Blizzard: «Выпустим, когда все будет готово». Знаете, разработчики игр – оптимисты по натуре. Раньше мы тоже называли оптимистичные даты выхода, и не успевали, и расстраивали фэнов. Теперь мы – реалисты. Единственное, что я могу точно утверждать: StarCraft II не появится в 2007 году. Даже не надейтесь.



BS заинтересовал киношников.

По мотивам адвенчурной серии ***Broken Sword*** будет снят фильм (а быть может, даже несколько). Об этом с гордостью сообщил создатель «Сломанного меча» и глава студии **Revolution Software Чарльз Сесил** (Charles Cecil). Смущает только то, что права на экранизацию достались мелкой кинокомпании **CastleBright Studios**, выпускающей всякий мусор вроде «Стоунхендж: Восход друидов». Впрочем, сам Сесил уверен: писать сценарий и снимать Broken Sword будут профи, работавшие над «Людьми Икс» и «Гарри Поттером». Наивный!

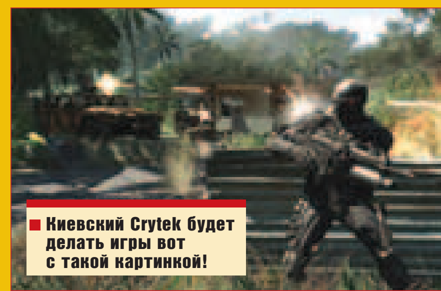
**$600**

**тысяч – ежедневная сумма сделок геймеров в онлайновой игре *Second Life***

# CRYTEK РАБОТАЕТ НАД НОВОЙ ИГРОЙ



Возможности CryEngine 2 впечатляют.



Киевский Crytek будет делать игры вот с такой картинкой!

Пару месяцев назад глава франкфуртской компании **Crytek** посетовал: дескать, если германские законы в области электронных игр будут ужесточаться и далее, им придется эмигрировать. До переезда пока дело не дошло, однако недавно сразу в двух странах открылись новые студии Crytek. Теперь в случае чего немцы смогут «бежать» в Венгрию или на Украину.

Филиал Crytek в Киеве возник довольно давно, но лишь сейчас ему присвоен гордый статус «студия». За полтора года была сколочена неплохая команда, сотрудники которой прошли интенсивное обучение, познакомились с супердвижком **CryEngine 2** и не раз помогали коллегам из Франкфурта. Сейчас украинская студия приступила к созданию своего первого проекта. Он не имеет отношения к ***Crysis*** или каким-либо другим известным играм, поскольку является оригинальным от начала до конца. Вполне возможно, это даже не шутер – в пресс-релизе, посвященном открытию студии, говорится, что CryEngine 2 (а именно этот движок используют киевляне) отлично подходит для игр разных жанров.

Чем конкретно будет заниматься венгерская Crytek, пока непонятно. Студию открыли в Будапеште, поскольку там проживает много квалифицированных игроделов. Вполне возможно, они займутся портированием проектов компании на консоли.



Теперь Crysis не единственный текущий проект Crytek.

# БОЛЬШИЕ ПЛАНЫ GEARBOX



Hell's Highway определенно самая красивая игра в серии BiA.



Питчфорд: «Мы делаем уйму игр!»

Глава студии **Gearbox Software Рэнди Питчфорд** (Randy Pitchford) поделился новостями о проектах, которыми сейчас занята его команда. Прежде всего он извинился перед фэнами за молчание: долгие месяцы вокруг ***Brothers in Arms: Hell's Highway*** царила тишина. По словам Питчфорда, с игрой все в полном порядке и она станет «лучшим шутером, посвященным Второй мировой войне».

Полным ходом идет разработка проекта под кодовым названием ***Alien FPS***. Впрочем, шутер, основанный на кинофильме «Чужой», все равно не появится в магазинах раньше 2009 года. Сюжет игры повествует о судьбе молодого звездного десантника (как «оригинально». – *Прим. ред.*). Парнишка путешествует вместе с однополчанами по разным планетам и зачищает местных поселенцев от чужих.

Третий козырь Gearbox – экшен по мотивам культового боевика «Схватка», снятого **Майклом Манном** (Michael Mann) 10 лет назад. Питчфорд хвастался, что на днях встречался со знаменитым режиссером и обсуждал с ним, какой должна быть игра. Однако работа над ней пока не началась.



Аликс станет звездой своего шоу!

Ты наверняка помнишь Эдриана Шепарда, звезду первого адд-она к ***Half-Life – Opposing Force***. Недавно пошли слухи, что американский морпех появится в ***Portal***, новой игре от **Valve Software**, которую будут продавать вместе с ***Half-Life 2: Episode Two***. Однако глава студии **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) развенчал их, заявив, что игра никак не связана с Шепардом. Но намекнул: поскольку персонаж очень яркий, он появится в будущих проектах Valve. Ньюэлл также сообщил, что Аликс, боевая подруга Гордона Фримена, достойна отдельной игры. «Мы без ума от Аликс!» – признался толстяк.

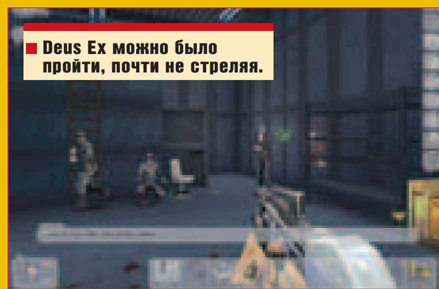


Supreme Commander не дружит с DirectX 10.

Когда стратегия **Supreme Commander** только-только появилась в продаже, разработчики из **Gas Powered Games** пообещали одним из патчей добавить в игру поддержку **DirectX 10**. Увы, этим планам не суждено сбыться. У студии просто нет лишнего времени, чтобы всерьез заняться оптимизацией Supreme Commander под **Windows Vista**. По словам главы Gas Powered Games **Криса Тейлора** (Chris Taylor), сейчас все силы брошены на новые, еще не анонсированные проекты. Кстати, одна из этих необъявленных игр – RPG. Издавать ее будет японская компания **Sega**. Других деталей нам пока не сообщили.

ХОДЯТ СЛУХИ

# DEUS EX 3 КУЮТ В КАНАДЕ?



Deus Ex можно было пройти, почти не стреляя.

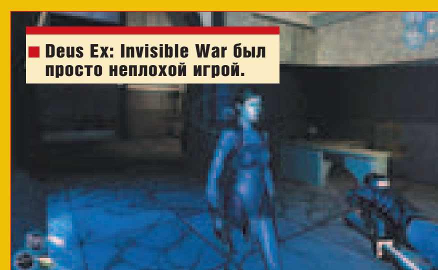


Deus Ex 3 – почти реальность.

Серии ***Tomb Raider*** и ***Hitman*** – два столпа, на которых держится финансовое благополучие британского издательства **Eidos Interactive**. Однако есть еще одна серия, в свое время принесшая Eidos неплохие деньги и громкий успех. Да, мы имеем в виду ***Deus Ex***. Этот ролевой шутер вышел семь лет назад и был провозглашен многими изданиями игрой года. В 2004-м Eidos выпустила сиквел – ***Deus Ex: Invisible War***. Он разочаровал многих фэнов, однако разошелся неплохим тиражом (только в США было продано более 300 тысяч экземпляров). А потом Eidos покинул **Уоррен Спектор** (Warren Spector), человек, которого многие называют папой Deus Ex.

Казалось, третью часть ждать не стоит. Однако добрые вести пришли оттуда, откуда их не ждали, – из Канады. Недавно британское издательство открыло там новую студию. И, если верить одному из ее начальников **Патрику Мелихору** (Patrick Melichor), монреальский филиал займется «воскрешением выдающейся серии – Deus Ex». Он даже назвал численность команды ***Deus Ex 3*** – 40 человек.

Как оказалось, Мелихор поспешил с анонсом. Когда журналисты обратились к нему за подробностями, он включил задний ход, сказав: «Мы ждем, когда руководство окончательно одобрит проект. Потерпите еще немного».



Deus Ex: Invisible War был просто неплохой игрой.

# SERIOUS SAM 3 БУДЕТ ЛУЧШИМ



Выход Serious Sam 3 – дело решенное.

Хорватская студия **Croteam**, от которой больше года не было вестей, нарушила обет молчания и поведала о своих планах. Во-первых, компания делает ***Serious Sam 3*** и обещает: это будет лучший шутер во всей серии. Игра разрабатывается на мощном движке **Serious Engine 3**, и вскоре ее анонсирует издатель (вероятно, имеется в виду **Take-Two Interactive**).

Во-вторых, Croteam решила испытать себя в новом деле и взялась за серьезный тактический военный шутер. Его действие разворачивается в наши дни, главный принцип – сначала думай, потом стреляй. Реалистичный проект, «мотором» которому служит вышеупомянутый Serious Engine 3, доберется до прилавков магазинов не раньше 2009 года. Издателем выступит компания **Gamecock Media**.

Ну и наконец, хорваты признались, что вели переговоры с **id Software**, надеясь получить право на разработку следующей части одного из ее сериалов (какого именно, не уточняется, но скорее всего, ***Wolfenstein***). Увы, контракт ушел к другой, американской, студии.



Первый кадр из пока безымянного проекта Croteam.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

# WCG 2007
WORLD CYBER GAMES

## Всероссийский отборочный чемпионат по компьютерным играм

| Город | Дата турнира | Место проведения |
|---|---|---|
| Красноярск | 30 июня – 1 июля | Спортивный компьютерный клуб «Теккен», ул. Ленина, д. 126 |
| Новосибирск | 30 июня – 1 июля | Компьютерный клуб «Online», ул. Ядринцевская, д. 46 |
| Иркутск | 30 июня – 8 июля | Сеть компьютерных клубов «NEXT», ул. Лопатина, д. 4; ул. Волжская, д. 33; ул. Грибоедова, д. 65 |
| Екатеринбург | 7 – 8 июля | Компьютерный клуб «Мегаполис-Мегадром Центр», ул. Малышева, д. 31/6б |
| С-Петербург | 9 – 14 июля | Компьютерный центр «Арктика», ул. Беринга, д. 38<br>Компьютерный клуб «Эврика», ул. Ленинский проспект, д. 90 |
| Самара | 14 – 15 июля | Интернет-центр «ФОРУМ», ул. Урицкого, д. 19 |
| Якутск | 14 – 15 июля | Дворец спорта им. 50 лет Победы, ул. Орджоникидзе, д. 28 |
| Владивосток | 21 – 22, 28 – 29 июля | Компьютерный клуб «Сфера-Маркет», ул. Луговая, д. 91 |
| Н. Новгород | 21 – 22 июля | Компьютерный центр «Game Point», ул. Рождественская, д. 13 |
| Ростов-на-Дону | 28 – 29 июля | Развлекательный центр «Вавилон», ул. Космонавтов, д. 2/2 |

SAMSUNG

Монитор Samsung SyncMaster 932B

официальный монитор World Cyber Games 2007
Russia Preliminary

www.wcg.ru

## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Тодд Холленсхэд**, исполнительный директор **id Software***

Мы работаем над новой игрой. Это не ***Doom***, не ***Quake***, не ***Wolfenstein***, не ***Enemy Territory*** и даже не ***Commander Keen***. Это наша следующая серия, которая создается на абсолютно новом движке **Джона Кармака**. Когда мы покажем возможности «мотора», все ахнут, как ахнули, впервые увидев ***Doom 3***. Кармак еще не разучился колдовать! К сожалению, время показать наш новый проект пока не пришло.



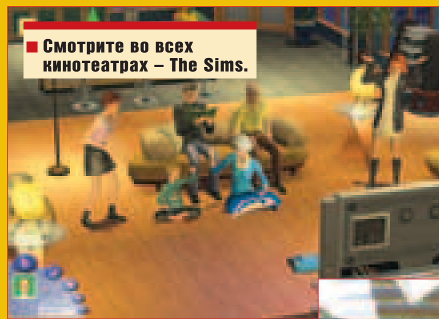
«Отступаем в 2008-й!!!»

Многопользовательский шутер ***Frontlines: Fuel of War*** не выйдет в этом году. Игра должна была появиться под Рождество, во время традиционного покупательского бума. Однако многие издательства запланировали на этот период выпуск хитовых проектов, и не факт, что именитые конкуренты не задавили бы Frontlines. Поэтому издатель – **THQ** – решил сдвинуть дату релиза на январь 2008-го. Игра от создателей ***Battlefield 2*** выйдет одновременно на PC и консолях нового поколения.

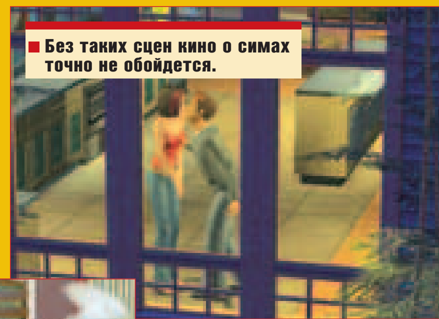
**$7.5**

**миллиона – бюджет фильма Alone in the Dark 2, который снимет Уве Болл**

# СИМЫ ИДУТ В КИНО



Смотрите во всех кинотеатрах – The Sims.



Без таких сцен кино о симах точно не обойдется.



«Брюс Всемогущий» – источник вдохновения?

Популярный игровой сериал ***The Sims*** (суммарный тираж – 85 миллионов экземпляров) пытается пробиться в реальную жизнь. Разумеется, при активной поддержке издателя – **Electronic Arts**. Несколько лет назад «электроники» пытались запустить телевизионное реалити-шоу The Sims. Его идея была такова: зрители контролируют семью, указывая, когда и что ей делать. Компания разослала свое предложение крупнейшим американским телестудиям, но ни с кем пока не сумела договориться. Однако, возможно, ситуация изменится после выхода на экраны кинотеатров полнометражного фильма **The Sims**. Права на его производство купила на днях компания **20th Century Fox**. Куратор сделки от EA **Род Хамбл** (Rod Humble) не видит сложностей в переносе игры на большой экран:

*– В основе The Sims лежит старая простая история: каково это – быть всемогущим и распоряжаться жизнью других людей?*

Похоже, нам следует ждать комедию в духе «Брюса Всемогущего». Впрочем, сценарий еще не написан – за него только что усадили **Брайана Линча** (Brian Lynch), чье самое большое «достижение» – работа в команде авторов «Очень страшного кино 3». Продюсировать же киноверсию The Sims вызвался **Джон Дэвис** (John Davis), в послужном списке которого «Эрагон», «Когда звонит незнакомец» и «Норбит».

# У GOTHIC 4 НЕТ РАЗРАБОТЧИКА



Возможно, не слишком удачная Gothic 3 рассорила издателя с разработчиком.



Серия Gothic родилась в 2001 году.

Популярную RPG-серию ***Gothic*** ожидают большие перемены. Немецкое издательство **JoWooD** разругалось с авторами предыдущих трех частей «Готики» и отказалось от услуг студии **Piranha Bytes**. Спросишь, из-за чего сыр-бор разгорелся? Оказывается, издатель и разработчик по-разному видят будущее Gothic. Причем противоречия очень серьезные и договориться не удалось. Неожиданно выяснилось, что права на серию принадлежат не ее создателям, а JoWooD. Не дожидаясь возможных судебных разбирательств, издательство тотчас анонсировало ***Gothic 4***. Никаких деталей, разумеется, не сообщается, поскольку пока не существует даже прототипа игры. Сейчас JoWooD ведет переговоры с несколькими перспективными компаниями, одна из которых и получит суперприз – право создать Gothic 4. Требования к кандидату следующие: сделать игру высокого качества для PC и современных консолей. Судьба Piranha Bytes пока не ясна. Скорее всего, игроделы начнут все с чистого листа и возьмутся за новый проект. Если, конечно, им не удастся отсудить права на Gothic.


Акелла
RPG
Трудно быть богом
Книга кончилась – история продолжается
РЕКЛАМА
Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
Уникальная система ролей
Интересные тексты и диалоги
Более 100 видов оружия и брони
BURUT
СОЮЗ
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
Акелла



Грязные танцы снова в моде.

Британское издательство **Codemasters** анонсировало ***Dirty Dancing: The Video Game***, казуальную игру по мотивам мелодрамы «Грязные танцы». Игра разрабатывается студией **Say Design** только для PC и выйдет в конце года, к 20-летнему юбилею фильма. Как несложно догадаться, геймплей построен на танцах. Адаптацией совсем другого фильма занята компания **Red Mile Entertainment**. Она купила права на создание игр по мотивам **Sin City**. Автор комикса-первоисточника **Фрэнк Миллер** (Frank Miller) намерен помогать разработчикам. Когда откроются ворота «города грехов», неизвестно.



Blizzard выполнила желание Эзры.

Общественная организация **Make-A-Wish Foundation** пытается исполнить сокровенные желания тяжелобольных людей. Когда 10-летний **Эзра Чаттертон** (Ezra Chatterton), страдающий от рака мозга, попросил о встрече с разработчиками ***World of Warcraft***, он и представить не мог, как быстро мечта станет явью. **Blizzard Entertainment** пригласила мальчика и его отца в офис компании. После экскурсии Эзре подарили уникальный арбалет (разумеется, виртуальный), добавили в игру копию его собаки, наградили золотом и редкими доспехами, а также мгновенно прокачали персонаж мальчика до 70-го уровня.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

# А МАСТЕР ЧИФ-ТО ГОЛЫЙ!



Голых на поле боя не пустили.



Выход Halo 2 переносился три раза в течение месяца!

Помпезный шутер ***Halo 2*** должен был появиться на PC еще 8 мая, однако релиз отодвинули почти на месяц. Причины задержки стали ясны только сейчас. Оказалось, в финальный код версии для **Windows Vista** закралась досадная ошибка, позволяющая раздевать персонажей игры.

Стоит немного покопаться в графических ресурсах, и – вуаля! – прежде образцовый вояка Мастер Чиф остается без штанов и щеголяет голым задом. Ошибку заметили только тогда, когда тираж Halo 2 был уже отпечатан и лежал на заводах, дожидаясь отправки в магазины. Издатель шутера – **Microsoft** – поспешно сварганил специальный патч, устраняющий проблему. Однако рейтинговой комиссии **ESRB**, выставляющей оценки всем играм, этого показалось мало. Дескать, не важно, откуда берутся голые в Halo 2, геймеры должны знать, с чем имеют дело. Издатель не стал спорить с ESRB, побоявшись повторения скандала, разгоревшегося в свое время вокруг ***Grand Theft Auto: San Andreas***.

И пришлось Microsoft на каждую коробку с Halo 2 лепить наклейку с предупреждением: «Частичная обнаженка!» Как только первый тираж игры будет распродан, выйдет второй, уже исправленный.

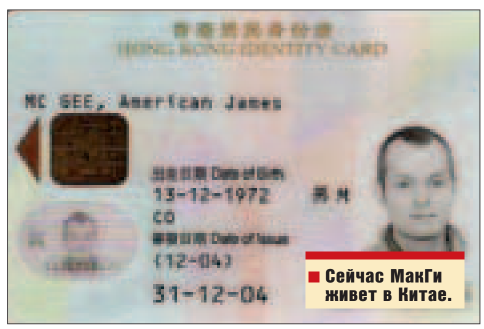


Виновных в скандальной ошибке Microsoft велела расстрелять.

# МАКГИ СТАЛ СКАЗОЧНИКОМ



Предыдущий проект МакГи – Bad Day L.A. – с треском провалился.




Сейчас МакГи живет в Китае.

**Американ МакГи** (American McGee) наконец-то официально представил публике свой очередной проект. Как мы и предполагали, это ***American McGee's Grimm***, идейный наследник великолепного приключенческого экшена ***Alice***. Новая игра переосмыслит сюжеты знакомых всем с детства сказок братьев Гримм. По мнению МакГи, истории злоключений Белоснежки или, скажем, Красной Шапочки были довольно мрачными и впоследствии подверглись цензуре. Он же намерен рассказать, как все было на самом деле. Честно говоря, нам страшно даже представить, что делали гномы с Белоснежкой в своем домике в лесу…

Разработку Grimm ведет молодая шанхайская студия **Spicy Horse**, основанная МакГи и существующая на американские деньги. Жанр игры – приключенческий экшен. Повествование разбито на главы, причем в каждой рассказывается новая сказка. Издателем Grimm выступит **GameTap**. Компания намерена использовать ту же модель, что и в случае с ***Sam & Max: Season One***: выпускать игру поэпизодно. Первая часть Grimm (а всего их будет сделано аж 24!) выйдет весной следующего года.

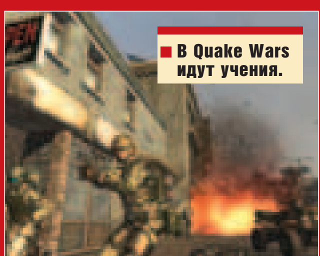

Акелла
ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ:
ПОСЛЕСЛОВИЕ
ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ
СТРАТЕГИЯ
«Обитаемый Остров: Послесловие» - пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию книжного шедевра отечественных фантастов. Главный Гипноизлучатель разрушен, и Страна Отцов потерпела поражение в войне. Но кажущееся бесспорным всеобщее благо оборачивается новым несчастьем. Ослабленную Страну Отцов атакуют Хонти, вслед за которыми свои силы бросают в бой Островная Империя и Варвары. Игрок волен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противники различаются предпочтениями в юнитах и подходами к ведению боевых действий. Огромные трёхмерные карты устилает туман войны, скрывающий разнообразные пейзажи с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.
- Редкий по качеству представитель «интеллектуального» жанра TBS в неповторимой вселенной Стругацких;
- Режим Кинокамеры в замедленном показе воспроизводит драматичные моменты боя с самых зрелищных ракурсов;
- 4 уникальные расы;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификации...);
- Ветвистое древо технологий и мощная система апгрейда юнитов.
WARGAMING.NET
ХИТ ZONA
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
Акелла

## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Эл Лоуи****, сатирик, создатель* ***Leisure Suit Larry***

***Leisure Suit Larry*** исполнилось 20 лет! Первая часть сериала появилась в июне 1987 года и… продалась из рук вон плохо. Я решил, что впустую потратил шесть месяцев своей жизни, и засел за новый проект – ***Police Quest***. Однако продажи LSL удваивались каждый месяц! Спустя год моя адвенчура стала лидером американского рейтинга продаж TOP10. Так поднимем же бокалы за моего дорогого друга, мистера Лаффера!



В Quake Wars идут учения.

Дату выхода ***Enemy Territory: Quake Wars*** вновь переместили на более поздний срок. Ожидалось, что этот многопользовательский шутер увидит свет в конце июня. Однако игру разрабатывают не только для PC, но и для консолей Xbox 360 и PlayStation 3, поэтому доделать одновременно все три версии не удалось. Теперь издательство **Activision** собирается выпустить Enemy Territory в июле или августе. А вот сотрудники компании-продюсера проекта, **id Software**, ограничились своей коронной фразой: «Когда будет готово».

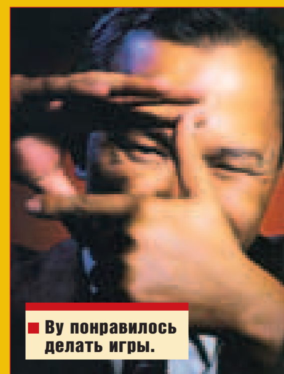
**6.7**

**года – средний возраст, когда дети впервые садятся за компьютерные игры**

# ВУ И СПЕКТОР НАШЛИ ЗОЛОТО НИНДЗЯ



Stranglehold станет полнометражным фильмом.



Ву понравилось делать игры.



Спектор изучает ниндзюцу.

Известный гонконгский режиссер **Джон Ву** (John Woo) и всеми уважаемый гейм-дизайнер **Уоррен Спектор** (Warren Spector) решили поработать вместе. Объединила их… любовь к древнему боевому искусству ниндзюцу. Ву давно мечтал снять фильм о современных мастерах-ниндзя. Два года назад режиссер открыл собственную студию – **Tiger Hill Games**, которая занялась созданием электронных развлечений. Сразу же анонсировали экшен ***ShadowClan***, но затем решили повременить и отложили проект.

Недавно Ву и Спектор случайно встретились, разговорились и, рюмка за рюмкой, придумали дизайн ***Ninja Gold***. Это одновременно и фильм, и игра. Спектор, хорошо знакомый тебе по ***Deus Ex*** и ***Thief: Deadly Shadows***, сейчас руководит компанией **Junction Point Studios**. Судя по всему, она и будет разрабатывать игру, но официально это пока не подтвердили.

Что касается Ву, то режиссер «Круто сваренных» и «Без лица» собирается в следующем году начать съемки боевика Ninja Gold. Действие картины происходит в наши дни в Южной Африке, а расскажет она о борьбе ниндзя с японскими и русскими бандитами. Причиной раздоров стало золото.

Игра и фильм выйдут одновременно, но пока не известно когда. Кстати, Джон Ву обмолвился о своих планах экранизировать экшен ***Stranglehold***, релиз которого намечен на август.

# ПРИДУМАЙ НАЗВАНИЕ F.E.A.R. 2



Судить конкурс будет Альма.



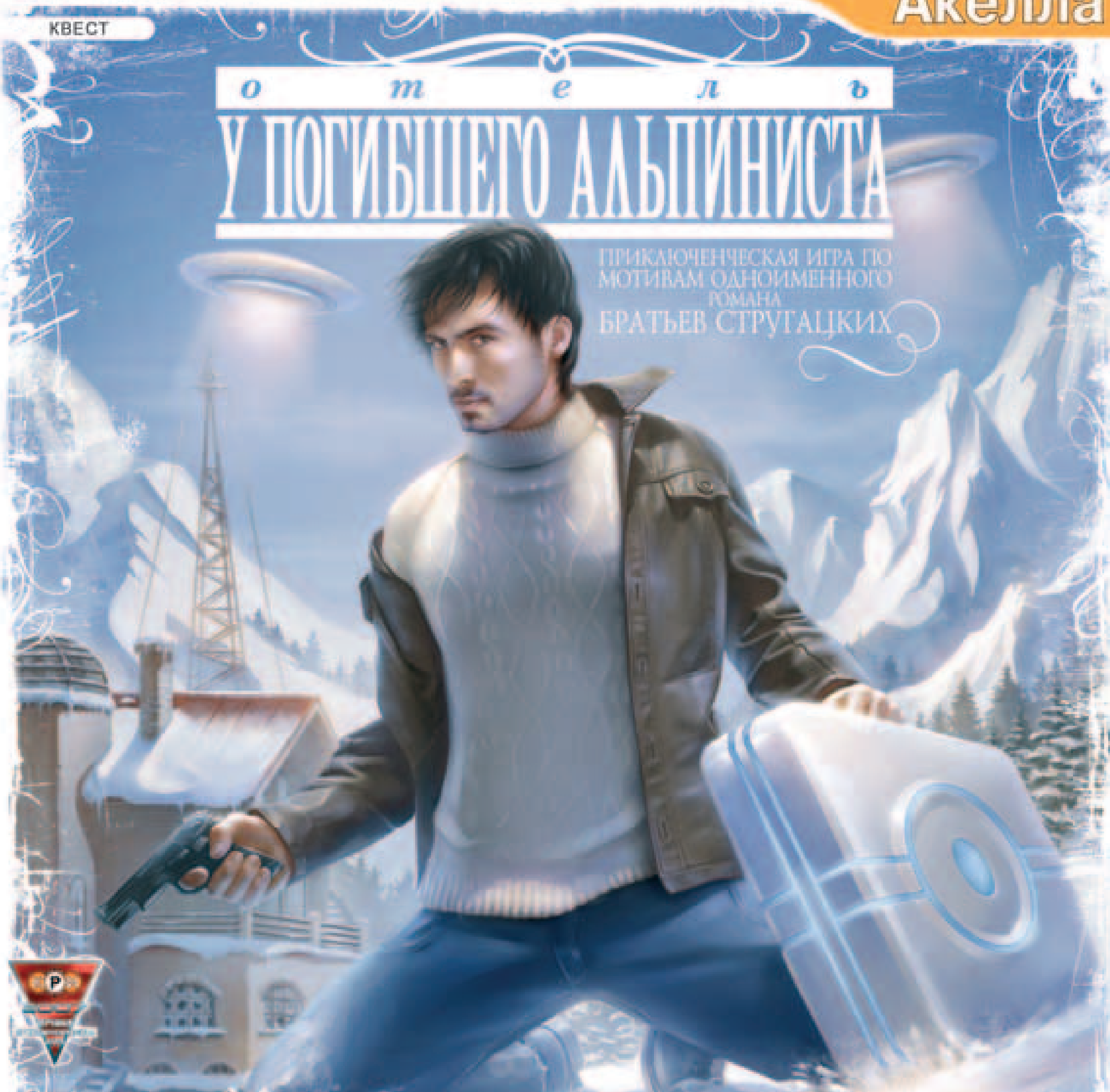
Первый арт «игры без названия».

Студия **Monolith Productions** обратилась за помощью к игрокам. Она просит нас… придумать название для продолжения замечательного шутера ***F.E.A.R.*** «Зачем нужно новое имя, если старое и так всем нравится?» – возможно, удивишься ты. Что ж, на то есть веские причины. F.E.A.R. создала студия Monolith. Однако разработчики не смогли придумать название для игры и согласились на вариант, предложенный издателем проекта – компанией **Vivendi Games** (разумеется, он зарегистрирован как товарный знак).

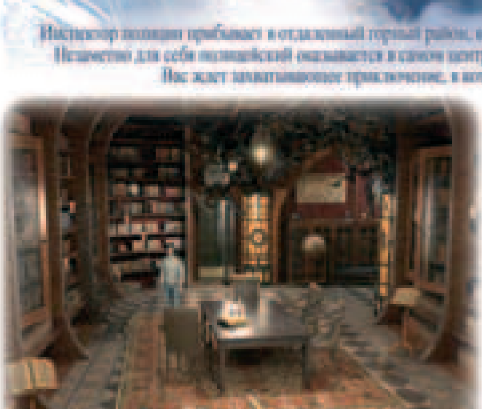
В 2004 году компания **Warner Bros.** купила Monolith. «Братцы Уорнеры» хотят выпустить сиквел F.E.A.R., но не могут, ведь права принадлежат другому издательству. Продавать их Vivendi Games не желает, поскольку сама намерена выпустить ***F.E.A.R. 2***.

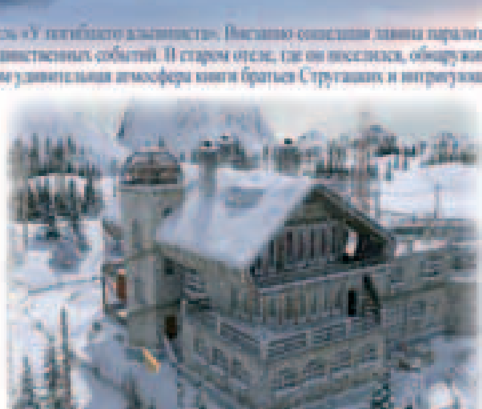
Сейчас Monolith разрабатывает FPS во вселенной F.E.A.R. Проекту нужно звучное имя, отражающее дух той самой С.Т.Р.А.Ш.Н.О.Й. игры. И придумать его можешь ты! Варианты принимаются на сайте **www.nameyourfear.com**, там же пройдет голосование, после которого и определится победитель. Предупреждаем: призы за оригинальность ждут только американцев. S.H.I.T.

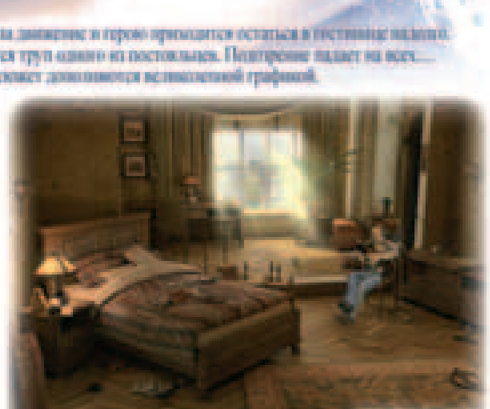
КВЕСТ




Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.







Первый скриншот SimCity Societies.

Слухи об очередной ***SimCity*** появились еще в 2004-м, а в конце прошлого года издательство **Electronic Arts** подтвердило, что игра находится в разработке. На днях стало известно, что пятая часть популярной серии носит рабочее название ***SimCity Societies***. Судя по всему, авторы уделят больше внимания проблемам и нуждам горожан.

Новую игру делает не родоначальница серии – студия **Maxis**, а сторонняя компания – **Tilted Mill Entertainment**, сотворившая в прошлом году неплохой градостроительный симулятор ***Caesar IV***. По слухам, релиз SimCity Societies состоится уже этой осенью.



StarCraft 2 покажут на BlizzCon.

3 и 4 августа в калифорнийском городе Анахайм пройдет второй фестиваль BlizzCon, посвященный вселенным ***Warcraft***, ***StarCraft*** и ***Diablo***. Недавно на официальном сайте мероприятия появилось двусмысленное сообщение: все посетители (билет, кстати, стоит $100) получат ключи для участия в бета-тестировании, цитируем, «грядущей игры от **Blizzard**». Если речь идет о ***StarCraft II***, то почему бы так и не написать? Разумеется, начали расползаться слухи. Поскольку на первом BlizzCon представили дополнение ***World of Warcraft: The Burning Crusade***, многие надеются, что сейчас анонсируют второй адд-он к WoW.

ХОДЯТ СЛУХИ

## ЗАГАДОЧНАЯ ИГРА



Все основатели Smoking Gun участвовали в создании Company of Heroes.



Надеемся, игры Smoking Gun будут так же хороши, как Company of Heroes.

В последнее время разработчики часто предлагают нам решать различные загадки, чтобы мы узнали побольше о каком-нибудь не объявленном пока проекте. Нагнетают, так сказать, ажиотаж. Сотрудники, покинувшие недавно **Relic Entertainment**, пошли дальше и заставили всех пораскинуть мозгами на тему: чем же они займутся дальше. В сети появилось несколько сайтов с разными символами и фразами на латинском языке. Умницы-геймеры посовещались и выяснили, что новая студия называется **Smoking Gun Interactive**, а корпит она над игрой ***Exoriare***.

Первая догадка уже подтвердилась. Компания Smoking Gun Interactive действительно основана в Ванкувере авторами, подарившими миру блистательную стратегию ***Company of Heroes***. Среди них продюсер проекта **Джон Джонсон** (John Johnson), ведущий программист **Дрю Данлоп** (Drew Dunlop), арт-директор **Энджи Рэдван-Питлевски** (Angie Radwan-Pytlewski), звукорежиссер **Криспин Хэндс** (Crispin Hands) и сценарист **Дуэйн Пай** (Duane Pye). Новая студия, которую возглавил Джонсон, займется любимым жанром – стратегиями в реальном времени, причем она будет выпускать качественные игры как для PC, так и для консолей.

Smoking Gun пока не анонсировала свой дебютный проект. Но если верить разгаданным геймерами головоломкам, нас ждет мистическая история про конец света, инопланетян и Долину смерти в пустыне Мохаве.



Relic тем временем творит дополнение к Company of Heroes.

## «ПИЛА» В ХОЗЯЙСТВЕ ПРИГОДИТСЯ



«300 спартанцев» станут игрой.



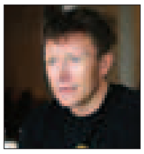
Этому парню без проблем дали 550 миллионов баксов.

В конце марта **Томас Талл** (Thomas Tull), исполнительный директор киностудии **Legendary Pictures**, объявил о создании игровой компании **Brash Entertainment**. У продюсера кровавого блокбастера «300 спартанцев» отличная репутация, и он без труда нашел для своего нового бизнеса 150, а потом еще 400 миллионов долларов. А на место руководителей пригласил профессионалов из **Ubisoft**, **Massive Interactive** и **Activision**.

Деньги пошли на покупку прав разработки игр по мотивам кассовых фильмов, книг и даже… мюзиклов. Очень быстро Brash Entertainment заполучила аж 40 лицензий. Более того, разработчиками уже запущена целая дюжина проектов. Как такое возможно? Компания Томаса Талла не делает ничего сама, а нанимает независимые студии. Освоив подобную схему, в ближайшие пять лет Brash Entertainment намерена выпустить 60–100 игр. Официально подтверждено, что нас ждут адаптации «300 спартанцев» и ужастика «Пила» (на основе последней они хотят сварганить сразу несколько экшенов). Качество, вероятно, принесут в жертву количеству.


ACTION
Акелла
MONSTER
MADNESS
BATTLE FOR SUBURBIA
СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА
ARTIFICIAL STUDIOS
SOUTHPEAK GAMES
ЗАК - ТИПИЧНЫЙ «БОТАНИК»
ЭНДИ - ТИПИЧНЫЙ «РАЗДОЛБАЙ»
КАК ТИПИЧНО,
ЧТО ОНИ ТАК РАЗЛИЧНЫ...
НО КОЕ-ЧЕМ ЭТИ ЧЕТВЕРО ПОХОЖИ:
ОНИ - ЕДИНСТВЕННЫЕ ЛЮДИ В ГОРОДЕ
ОБЕЗУМЕВШИХ МОНСТРОВ!
КЭРРИ - ТИПИЧНАЯ НЕФОРМАЛКА
ДЖЕННИФЕР - ТИПИЧНАЯ НЕДОТРОГА
СОЮЗ
М.Видео
Настроение!
Акелла

## ЛЮДИ ГОВОРЯТ



***Магнус Бергссон***, *глава* ***CCP Games*** *по маркетингу*

В 2008 году в онлайновой игре ***EVE Online*** появится возможность выйти из звездолета и прогуляться по космической станции, а также пообщаться. Мы делаем это по разным причинам, и одна из них – женщины. Дамам не нравится быть звездолетами! Я показывал видео EVE Online многим девушкам, но им было неинтересно. Они хотят видеть персонажей и представлять себя человеком, а не летающей жестянкой.



Этого парня мы увидим еще не раз.

***Spider-Man 3: The Game*** оказался довольно посредственным экшеном, но денег принес очень много. Издательство **Activision** не собирается останавливаться на достигнутом и намерено выпустить еще одну игру про Человека-паука. Называется она ***Spider-Man: Friend or Foe***. Похоже, это и есть тот самый секретный проект ***Spider-Man: Trilogy***, о котором проболтались представители Activision. Компания должна творчески переосмыслить события всех трех фильмов о герое в трико. Результат мы увидим уже этой осенью.

**2**
**млн евро заплатила компания 10tacle Studios за права на серию Codename Panzers**

# ВОЗВРАЩЕНИЕ БЕШЕНЫХ КРОЛИКОВ



Ubisoft заработала неплохие деньги в Вегасе. В смысле – на Rainbow Six Vegas.



Бешеные кролики снова атакуют.

Дела у французского издательства **Ubisoft** лучше некуда. За прошлый финансовый год компания заработала без малого миллиард долларов, а ее прибыль выросла чуть ли не в три раза. Золотой дождь пролился на Ubisoft благодаря ***Ghost Recon Advanced Warfighter***, ***Rainbow Six Vegas*** и ***Rayman Raving Rabbids***. Разумеется, издательство не собирается сбавлять обороты. На прошедшей в Париже выставке Ubidays компания поделилась своими грандиозными планами. Один из потенциальных хитов – экшен по мотивам голливудского мультфильма Beowulf. Классическую сказочную историю перескажет **Роберт Земекис** (Robert Zemeckis), режиссер «Назад в будущее» и «Форрест Гампа». Над игрой трудится команда, создавшая GRAW. Ее выход приурочен к премьере фильма, которая намечена на ноябрь.

После феноменального успеха ***Rayman Raving Rabbids*** было бы наивно думать, что бешеные кролики не вернутся. Еще как вернутся, причем на этот раз они вторгнутся на планету Земля. Пока ***Rayman Raving Rabbids 2*** – это «эксклюзив для консолей Wii и DS», но мы уверены: Ubisoft обязательно выпустит PC-версию. Также решено издавать больше игр для казуальной аудитории, так что будь готов к новым ***Dogz***, ***Catz*** и ***Horsez***.



Казуалы любят Horsez.

# ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА FALLOUT 3



Братство стали следит за тобой!

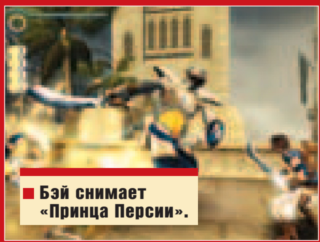


Герой из ада участвует в создании Fallout 3.

**Bethesda Softworks**, как было обещало, выпустила 5 июня первый ролик ***Fallout 3***. Сделан он на движке игры, длится чуть больше двух минут и на первый взгляд ничего особенного из себя не представляет. Слушая мелодии «Я не хотел спалить этот мир» ретрогруппы The Ink Spots, мы увидели разрушенный город и тяжело дышащего солдата в защитном костюме. Затем голос актера **Рона Перлмана** (Ron Perlman), которого ты знаешь по фильму «Хеллбой: Герой из пекла», произносит традиционное «Война… война никогда не меняется» – и… И нам объявляют дату выхода самой ожидаемой на сегодня RPG! Если не случится ядерной войны, Fallout 3 появится в продаже осенью 2008 года.

Очевидно, что Bethesda Softworks попытается убедить фанатов, что она не изменит стиль знаменитого сериала. Песня группы The Ink Spots (только другая) звучала в первом «Фоле», а культовую фразу "War... War never changes" тогда тоже произнес Перлман. Скорее всего, Рон будет читать закадровый текст в Fallout 3. Кстати, если присмотреться, на защитном костюме солдата, пыхтящего, словно Дарт Вейдер, можно разглядеть эмблему Братства стали.


Акелла
ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО
PhysX ageia
ICEHILL
(Из листовки курсанта военной Академии...)
Ты нужен Империи! Сограждане, соотечественники, братья! Всех нас Империя взрастила и выходила, как своих единственных детей. Сегодня наша общая Родина требует исполнить сыновний долг, долг настоящего патриота! Все, кто обладает командирскими навыками, обязаны укрепить силы Империи в мирах Фронтира!
5 планет, 5 недружественных рас, 5 технологий, 5 методов ведения войны
аркадные и стратегические манёвры
прямое управление юнитами
поддержка физической карты AGEIA PhysX
РЕКЛАМА
ACTION-RTS
www.akella.com
союз
М видео
Настроение!
Акелла



■ Бэй снимает «Принца Персии».

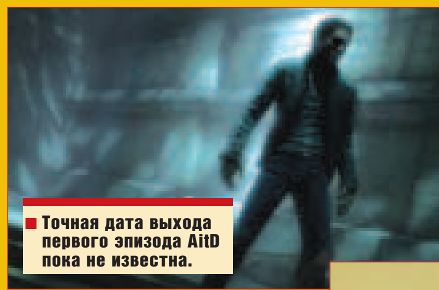
Еще один голливудский режиссер надумал заняться созданием игр. Речь идет о **Майкле Бэе** (Michael Bay), сделавшем себе имя на боевиках «Плохие парни», «Скала» и «Остров». Сейчас режиссер работает над экранизацией экшена ***Prince of Persia: The Sands of Time*** и, похоже, так увлекся, что решил и сам попробовать силы на новом поприще. Компания по производству спецэффектов **Digital Domain**, частично принадлежащая Бэю, уже объявила о планах купить несколько игровых студий. Первым проектом, к которому приложит руку голливудская знаменитость, станет пока неанонсированный шутер от первого лица.



■ Трансформеры ждут 4 июля.

Издательство **Activision** объявило, что Шию ЛаБёф и Меган Фокс, исполнявших главные роли в экшене «Трансформеры», пригласили озвучивать экшен ***Transformers: The Game***. Также стало известно, что помимо обычного издания игры будет еще и специальное – ***Cybertron Edition***. Если его купить, ты получишь два дополнительных уровня (по одному за автоботов и десептиконов), а также диск с интервью, фотографиями, фильмом о создании игры и комиксами. Так что, похоже, 4 июля мы все отправимся в кино на «Трансформеров», а затем те, кто захочет добавки, побегут в магазины за Transformers: The Game.

# «ОДИН В ТЕМНОТЕ», ДА НЕ ОДИН



■ Точная дата выхода первого эпизода AitD пока не известна.



■ Alone in the Dark возрождается.

Издательство **Atari** изо всех сил пытается возродить популярность экшен-серии ***Alone in the Dark***. У пятой части другой разработчик (французская **Eden Games**), новая модель распространения (короткими эпизодами, длящимися всего час) и новый именитый сценарист. Развивать сюжет Alone in the Dark пригласили писателя **Лоренцо Каркатерра** (Lorenzo Carcaterra). Он сочинил несколько бестселлеров. По одному из них – «Спящие» – снят одноименный фильм с Де Ниро, Хоффманом и Питтом.

– *Alone in the Dark – вызов для моего таланта*, – заявил Каркатерра. – *Я должен сделать правдоподобнее ту ужасную ситуацию, в которой оказался Нью-Йорк.*



■ Каркатерра готов заткнуть за пояс сериал «Остаться в живых».

Решение Atari нанять толкового сценариста вполне понятно. Авторы утверждают, что по накалу страстей Alone in the Dark поборется с сериалами «Остаться в живых» и «24». Чтобы воплотить в жизнь подобные обещания, нельзя обойтись без помощи профессионалов.

Не отстает и печально известный режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll). В Каннах немец объявил о создании «Один в темноте 2». По словам Болла, несмотря на провал в кинопрокате, фильм об Эдварде Карнби разошелся миллионным тиражом на DVD. Правда, этим летом в Нью-Йорке снимать продолжение будет не сам Болл, а кто-то из его подручных.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

# ID SOFTWARE РАЗДАЕТ ИГРЫ



■ Raven уже сотрудничала с id, когда работала над Quake 4, а также сериями Heretic и Hexen.



■ Кармак купил компьютер, на котором все «летает».

В начале августа в Далласе состоится 12-й по счету фестиваль QuakeCon, посвященный играм культовой студии **id Software**. По слухам, публике (а всего ожидается больше 7 тысяч человек) представят новый оригинальный шутер компании.

Все силы id Software сейчас бросила на разработку секретного проекта, однако студия не позабыла и о своих славных сериях. По словам **Джона Кармака** (John Carmack), следующие части ***Wolfenstein***, ***Doom*** и ***Quake*** сделают сторонние студии. Кто именно? Насколько нам известно, над очередным Wolfenstein колдует **Raven Software**, в чьем послужном списке ***Quake 4*** и ***Marvel: Ultimate Alliance***. Игру начали ваять еще в 2005 году и планируют закончить в 2008-м.

А недавно ребята из хорватской студии **Croteam** (серия ***Serious Sam***) рассказали, что в прошлом году не раз встречались с руководством id и обсуждали совместный проект. ***Doom 4***? ***Quake 5***? Кто знает… Croteam даже подготовила техническую демо-версию, но заказ так и не получила. Причина отказа банальна: из-за разницы во времени американцам тяжело поддерживать связь с хорватами.


Акелла
СТРАТЕГИЯ
GENESIS
RISING
(Gamespot.com)
«Вы вряд ли ожидали морфинг кораблей, которые к тому же могут воровать гены...»
(1 UP.com)
«Уникально и оригинально»
Элементы RPG и adventure в стратегии с тактическим уклоном
Более 20 полностью изменяемых органических кораблей
Игрок становится не только стратегом, но и генетиком
Дипломатия и торговля в реальном времени
50 видов вооружения и спецспособностей
Потрясающая графика и невиданные спецэффекты
Есть ли во вселенной разумная жизнь, помимо земной? Да. И об этом люди узнают только через 3 тысячи лет. Существуют ли формы жизни, совершеннее человеческой? Нет. Человек - венец творения, что доказали наши биотехнологии. А как вообще зарождалась любая жизнь? Это вы узнаете сами, завоевав Центральную Галактику. Отвыкайте спрашивать и учитесь вырывать ответы силой! Потому что в вашем распоряжении самое разрушительное оружие из когда-либо созданного - «живые» корабли.
DREAMCATCHER
METAMORF
© 2007 ООО "Акелла"
союз
М.Видео
ХИТ ZONA
Настроение!
Акелла

Текст: **Виктор “Prozed” Бардовский**

Видеотактика, мувик на диске!



Tod пользуется популярностью не только у себя на родине.

**ESWC 2007 БЕЗ TOD'А?**

Tod, один из лучших европейских игроков в ***Warcraft III: The Frozen Throne***, не смог принять участия в национальных отборочных состязаниях **Electronic Sports World Cup 2007**. Причина в том, что на данный момент он проживает и тренируется в Китае. По какой-то причине организаторы французского этапа ESWC не пригласили именитого соотечественника на квалификацию, и теперь Францию на финальной части турнира будут представлять намного более слабые игроки – **Wolf** и **Elqua**. У них мало шансов попасть даже в восьмерку лучших.



Бессменным лидером проекта остается Virtus.pro-Runcha.

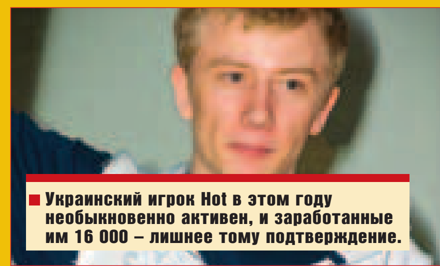
**НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ VIRTUS.PRO**

Все уже давно привыкли к тому, что **Virtus.pro** – это лучшая отечественная команда по ***Counter-Strike***. Однако в последнее время проект стал расширяться: отныне помимо CS-состава у ребят появились представители в таких дисциплинах, как ***The Need For Speed*** (Alan и MrRASER, золотая и серебряная медали WCG 2006 Grand Final соответственно) и модификации ***Warcraft III: Defense of the Ancients***. По словам руководителей Virtus.pro, это лишь первые шаги.

# РЕЙТИНГ FORBES ОТ КИБЕРСПОРТА



Deadman только на десятом месте рейтинга, однако не все еще потеряно, ведь впереди ESWC, WCG и много других соревнований…



Украинский игрок Hot в этом году необыкновенно активен, и заработанные им 16 000 – лишнее тому подтверждение.

Недавно в интернете появилась занятная статья. Ее автор **Zerter** – в прошлом известный и достаточно успешный профессиональный игрок в ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Парень составил свой собственный рейтинг самых успешных спортсменов в своей любимой дисциплине. Основным критерием для отбора он выбрал не число призовых мест, а количество заработанных денег в первом полугодии 2007-го. Zerter не обошел вниманием и достижения наших соотечественников: россиянин **Deadman** занимает десятую позицию (пополнив свой кошелек на $7092). В последний раз он одержал громкую победу на ASUS Spring Cup 2007 (раса Ночных эльфов). На четвертое место списка попал и украинский вундеркинд **Hot**, получивший 16 231 доллар. Недавний успех спортсмена на отборочных состязаниях **Electronic Sports World Cup**, проводившихся на Украине, лишь укрепил его позиции. Первую позицию в индивидуальном зачете занимает кореец Moon, обогатившийся в первом полугодии 2007 года аж на 70 620 «вечнозеленых портретов». Лидером в командном зачете стала организация **Meet Your Makers**, за которую тоже выступает корейский лидер.

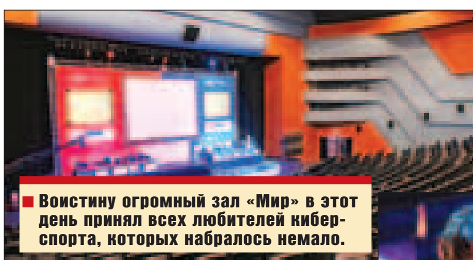
**Индивидуальный рейтинг Warcraft III за первое полугодие 2007 года:**

1-е место – MYM-Moon (Корея), $72 620;
2-е место – 4K-Tod (Франция), $32 401;
3-е место – wNv-Fov (Корея), $16 630.

**Командный рейтинг Warcraft III за первое полугодие 2007 года:**

1-е место – Meet Your Makers (Дания), $22 094;
2-е место – Four Kings (Англия), $15 488;
3-е место – World Elite (Китай), $14 046.

# ИТОГИ NPCL SEASON 2



Воистину огромный зал «Мир» в этот день принял всех любителей киберспорта, которых набралось немало.



Flatra прикончил троих игроков Virtus.pro из пистолета.

Целых пять месяцев продились соревнования по ***Counter-Strike*** между сильнейшими командами России за звание чемпиона **Национальной профессиональной компьютерной лиги**. Двенадцать пятерок из Москвы, Санкт Петербурга, Орла, Иванова, Сыктывкара и Нижнего Новгорода стремились заполучить самую большую часть призового фонда (100 000 долларов). В финальную часть попали лишь наиболее достойные: **Virtus.pro**, **Forze** и **Begrip Gaming** из Москвы, а также **TRAP** из Нижнего Новгорода.
В полуфинале обе партии сыграли всухую: Virtus.pro разгромила Forze, а Begrip Gaming хладнокровно расправились с TRAP.
Для финала подготовили отдельную арену: решающая схватка состоялась в концертном зале «Мир». Телевидение, огромные экраны, звуковые и визуальные спецэффекты, трансляция всех матчей через интернет и многое другое. Все это превратило, казалось бы, заурядное зрелище в настоящее шоу. Все ждали, что победителями станут Virtus.pro, однако ничего подобного не случилось. Участники из Begrip Gaming оказались настолько хороши, что соперники не смогли им ничего противопоставить. Особенно отличились **Hooch** (бывший игрок Virtus.pro) и **Flatra** (также некогда участник проекта Virtus.pro). Они просто творили чудеса. Когда стихли последние выстрелы, на сцену поднялся президент НПКЛ **Сергей Широков**. Он поздравил команды с успешным завершением очередного сезона и пригласил всех на очередное состязание, которое уж не за горами.

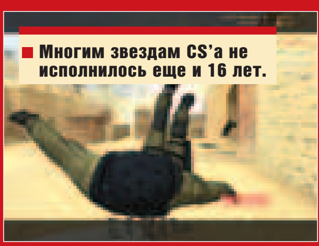

Акелла
LOKI
RPG
БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!
Эпохи тому назад каждый древний миф был реальнее современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередитьстрашные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов... На жарком востоке восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воитель. Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорит... Стряхни вековую пыль с правды!
ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
СОЮЗ
Акелла



Тяжела и неказиста жизнь прогеймера в Корее...

### ДОЛГАЯ ДОРОГА ДОМОЙ

**Pj**, профессиональный игрок в ***StarCraft*** из Китая, до недавнего времени жил и работал прогеймером в Корее. Но теперь он наконец вернулся домой. Связано это с тем, что китаец не добился особых успехов в Стране утренней свежести. Несмотря на то что Pj считается одним из наиболее сильных киберспортсменов в мире, он не смог пробиться в самые престижные корейские лиги вроде **OnGameNet StarLeague**. Теперь Pj решил тренироваться и побеждать на турнирах у себя на родине, однако заоблачных гонораров корейских прогеймеров ему больше не видать.

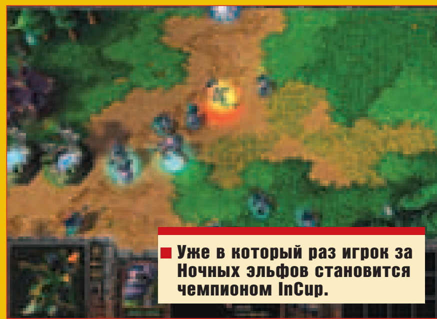


Многим звездам CS'а не исполнилось еще и 16 лет.

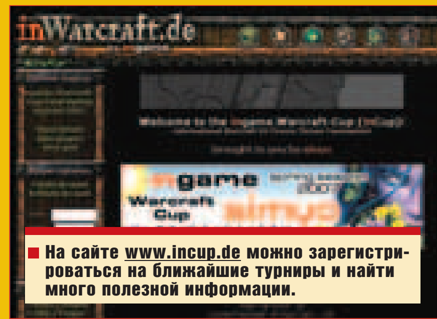
### ДОЛОЙ ОГРАНИЧЕНИЯ

Организаторы одного из самых крупномасштабных мировых турниров по компьютерным играм **World Series of Video Games** (WSVG) наконец вняли пожеланиям общественности и отменили на своих состязаниях глупое возрастное ограничение. Отныне любой желающий сможет подать заявку и принять участие в состязаниях. Представители WSVG прокомментировали это так: «Геймеры со всего мира в последнее время всерьез обеспокоены тем, что на большинстве наших мероприятий действует возрастное ограничение. Поэтому мы решили сделать турниры открытыми для всех».

# CREOLOPHUS – ДВУКРАТНЫЙ ЧЕМПИОН INCUP



Уже в который раз игрок за Ночных эльфов становится чемпионом InCup.



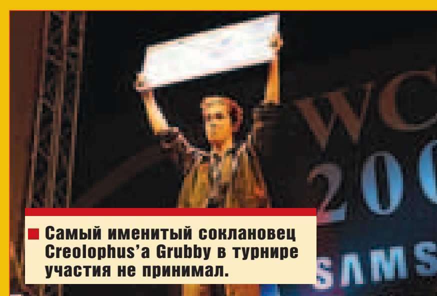

На сайте www.incup.de можно зарегистрироваться на ближайшие турниры и найти много полезной информации.

Завершился очередной турнир под названием InCup, очень популярный среди поклонников ***Warcraft III: The Frozen Throne***. Много месяцев подряд лучшие игроки планеты участвовали в 16 отборочных этапах, проводившихся через интернет. Были среди них и отечественные геймеры, но до финальной части добрались лишь четверо россиян: **Kpect**, **Sting**, **Inter** и **Dollar** (однако все они отправились домой уже после первого тура). А чемпионом уже второй раз подряд стал норвежский игрок **Creolophus** (Ночные эльфы). Многим он известен как участник одной из лучших в мире команд по Warcraft III – **4Kings**. Несмотря на то что призовой фонд турнира внушительным не назовешь (всего 500 евро победителю), профессионалы почитают за честь достигнуть последнего этапа и тем более стать победителем.

Второе и третье места турнира достались спортсменам из Кореи, которые уже не первый раз взяли серебро.

**Результаты InCup Spring 2007**
**Warcraft III: The Frozen Throne**

1-е место – Creolophus (Норвегия), 500 евро;
2-е место – Soccer (Корея);
3-е место – Winners (Корея).



Самый именитый соклановец Creolophus'a Grubby в турнире участия не принимал.

# ФУТБОЛЬНЫЙ COUNTER-STRIKE



Главное – отобрать у соперника мяч... ножом!



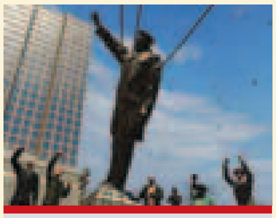
Догнать и уничтожить!

В интернете появилась новая интересная модификация для ***Counter-Strike*** под названием **SoccerJam**. Она превращает классическую «контру» в... футбол! В SoccerJam играют две команды. Счет ведется до 15 голов. Чтобы начать футбольную карьеру, нужно скачать мод и зарегистрироваться. Изначально твой подопечный неопытен и слаб. Но со временем, выиграв множество матчей, ты сможешь как следует его прокачать. Очки опыта начисляются за отбор мяча, убийство соперника ножом, голы с различных дистанций и результативные передачи.
Бонусы, получаемые во время матча, различаются между собой: Stamina увеличивает здоровье, Strength – силу удара, Agility – скорость бега, Disarm – шанс лишить противника мяча или ножа, Dexterity улучшает прием мяча (в основном при атаке противника), Power Play – рост способностей игроков: повышает силу удара и скорость команды. Для получения Power Play необходима игра в пас.
Этот чрезвычайно увлекательный мод пользуется заслуженной популярностью среди геймеров в интернете, причем не только в России, но и по всей Европе. В нашей же стране скоро начнутся состязания в специализированной лиге по **SoccerJam**. Подробности вы сможете узнать на сайте **www.soccerjam.ru**.


1С Мультимедиа
Ассоциация магазинов
Автопробег
черное море
– Солнечные пляжи Черноморских курортов
– Стильные раритетные автомобили
– Веселые загорелые девчонки и море удовольствия!
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Xbow Software.
Данная игра основана на технологии Chrome Engine (c) 1997-2007 Techland.
Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национальных и международных законодательств.
РЕКЛАМА
techland
Xbow Software



■ Battlefield 2142



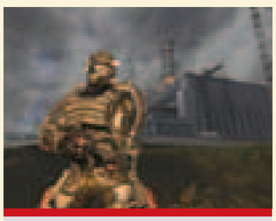
■ Civilization IV



■ Command & Conquer 3: Tiberium Wars



■ Microsoft Flight Simulator X



■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



■ StarCraft Battle Chest

# ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

**ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / МАЙ 2007 ГОДА**

## 13–19 мая

| Название игры | Издатель |
|---|---|
| **01.** World of Warcraft: The Burning Crusade | **Blizzard Entertainment** |
| **02.** World of Warcraft | **Blizzard Entertainment** |
| **03.** Command & Conquer 3: Tiberium Wars | **Electronic Arts** |
| **04.** The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | **Midway Games** |
| **05.** The Sims 2: Seasons | **Electronic Arts** |
| **06.** The Sims 2 Deluxe | **Electronic Arts** |
| **07.** The Sims 2: Celebration Stuf | **Electronic Arts** |
| **08.** StarCraft Battle Chest | **Blizzard Entertainment** |
| **09.** Civilization IV | **2K Games** |
| **10.** The Sims 2 | **Electronic Arts** |

## 20–26 мая

| Название игры | Издатель |
|---|---|
| **01.** World of Warcraft | **Blizzard Entertainment** |
| **02.** World of Warcraft: The Burning Crusade | **Blizzard Entertainment** |
| **03.** Command & Conquer 3: Tiberium Wars | **Electronic Arts** |
| **04.** The Sims 2: Seasons | **Electronic Arts** |
| **05.** StarCraft Battle Chest | **Blizzard Entertainment** |
| **06.** The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | **Midway Games** |
| **07.** The Sims 2 Deluxe | **Electronic Arts** |
| **08.** The Sims 2: Celebration Stuff | **Electronic Arts** |
| **09.** Warcraft III Battle Chest | **Blizzard Entertainment** |
| **10.** Battlefield 2142 | **Electronic Arts** |

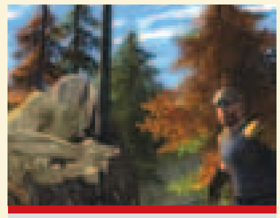
**ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / МАЙ 2007 ГОДА**

## 20–26 мая

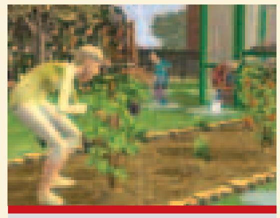
| Название игры | Издатель |
|---|---|
| **01.** Command & Conquer 3: Tiberium Wars | **Electronic Arts** |
| **02.** Football Manager 2007 | **SEGA** |
| **03.** World of Warcraft: The Burning Crusade | **Vivendi Games** |
| **04.** The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | **Codemasters** |
| **05.** The Sims 2: Seasons | **Electronic Arts** |
| **06.** The Sims 2 | **Electronic Arts** |
| **07.** S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | **THQ** |
| **08.** Medieval II: Total War | **SEGA** |
| **09.** The Sims 2: Pets | **Electronic Arts** |
| **10.** Supreme Commander | **THQ** |

## 27 мая – 2 июня

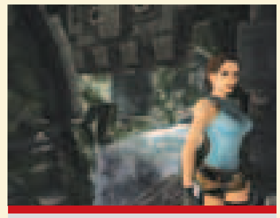
| Название игры | Издатель |
|---|---|
| **01.** Tomb Raider: Anniversary | **Eidos Interactive** |
| **02.** Command & Conquer 3: Tiberium Wars | **Electronic Arts** |
| **03.** Football Manager 2007 | **SEGA** |
| **04.** The Sims 2: Seasons | **Electronic Arts** |
| **05.** The Sims 2 | **Electronic Arts** |
| **06.** World of Warcraft: The Burning Crusade | **Vivendi Games** |
| **07.** The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | **Codemasters** |
| **08.** The Sims 2: Pets | **Electronic Arts** |
| **09.** Microsoft Flight Simulator X | **Microsoft** |
| **10.** Medieval II: Total War | **SEGA** |



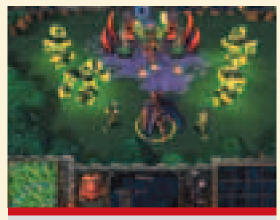
■ The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar



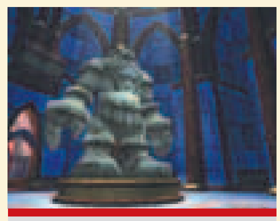
■ The Sims 2: Seasons



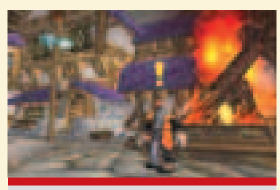
■ Tomb Raider: Anniversary



■ Warcraft III Battle Chest



■ World of Warcraft: The Burning Crusade



■ World of Warcraft

Нельзя не порадоваться за ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar***. Игра отлично стартовала в конце апреля и, судя по майским сводкам с «поля боя», поборется за место под солнцем. World of Warcraft ей, конечно, не опередить (да и никакой другой западной MMORPG в ближайшие два года), а вот других конкурентов вроде ***EverQuest II*** или ***Guild Wars*** она вполне может положить на лопатки. Поклонников творчества Толкиена – миллионы, и многие из них захотят взглянуть на LotRO. Другому MMORPG-дебютанту – ***Vanguard: Saga of Heroes*** – подобный интерес и близко не светит. Поэтому проект **Sigil Games** мелькнул в чарте и скрылся за горизонтом, а детище **Turbine**, похоже, задержится в TOP10 как минимум на пару месяцев.

Новичков в майских чартах почти нет – не сезон. Единственный проект, вернувшийся в хит-парад после долгого отсутствия, – ***StarCraft Battle Chest***, включающий в себя оригинальную игру и адд-он ***Brood War***. Впервые этот сборник был издан 1 января 1999 (!) года. Победоносное возвращение в TOP10, без сомнения, вызвано недавним анонсом ***StarCraft II***. Геймеры, видимо, решили немного потренироваться перед выходом долгожданного сиквела. Что ж, торопиться не стоит – руководство **Blizzard Entertainment** ясно дало понять: StarCraft II появится не раньше следующего года.

*За чартами присматривал*
**Иван Гусев**

# ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

## Июль – сентябрь 2007 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

| Название | Жанр | Дата выхода |
|---|---|---|
| 911: First Responders | Adventure | Лето 2007 |
| **Age of Empires III: The Asian Dynasties** | **Strategy** | **Осень 2007** |
| Attack on Pearl Harbor | Simulation | Лето 2007 |
| Backyard Wrestling 2K7 | Simulation | Лето 2007 |
| Basketball Manager 2008 | Simulation | Август 2007 |
| **BioShock** | **Shooter** | **21 августа 2007** |
| BlackSite: Area 51 | Shooter | 3 сентября 2007 |
| Blazing Angels 2: Secret Missions | Simulation | 28 августа 2007 |
| Combat Mission: Shock Force | Strategy | Лето 2007 |
| CSI: Hard Evidence | Adventure | 18 сентября 2007 |
| Dead Reefs | Adventure | 3 июля 2007 |
| Driver: Parallel Lines | Action | Лето 2007 |
| **Enemy Territory: Quake Wars** | **Shooter** | **Лето 2007** |
| **Europa Universalis III: Napoleon's Ambition** | **Strategy** | **Август 2007** |
| **FIFA 08** | **Simulation** | **Сентябрь 2007** |
| Gods & Heroes: Rome Rising | MMORPG | Август 2007 |
| Harry Potter and the Order of the Phoenix | Action | Лето 2007 |
| Huxley | MMOFPS | Сентябрь 2007 |
| Jack Keane | Adventure | Лето 2007 |
| **Kane & Lynch: Dead Men** | **Action** | **17 сентября 2007** |
| Kiss Before Midnight | Adventure | III квартал 2007 |
| Legend: Hand of God | Action-RPG | Лето 2007 |
| Loki | Action-RPG | Август 2007 |
| **Lost Planet: Extreme Condition** | **Action** | **Лето 2007** |
| Madden NFL 08 | Simulation | 14 августа 2007 |
| **Medal of Honor: Airborne** | **Shooter** | **27 августа 2007** |
| **Medieval II: Total War Kingdoms** | **Strategy** | **7 августа 2007** |
| MotoGP 07 | Racing | Август 2007 |
| **NHL 08** | **Simulation** | **Сентябрь 2007** |
| **Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer** | **RPG** | **11 сентября 2007** |
| Overlord | Action/Adventure | Лето 2007 |
| Paradise City | Action | Лето 2007 |
| Ratatouille | Action | Лето 2007 |
| Seven Kingdoms: Conquest | Strategy | Лето 2007 |
| **Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword** | **Strategy** | **24 июля 2007** |
| Sinking Island | Adventure | Сентябрь 2007 |
| Sins of a Solar Empire | Strategy | Август 2007 |
| Space Force – Rogue Universe | Simulation | III квартал 2007 |
| **Stranglehold** | **Shooter** | **6 августа 2007** |
| Surf's Up | Action | II квартал 2007 |
| Sword of the Stars: Born of Blood | Strategy | 17 августа 2007 |
| Sword of the New World: Granado Espada | MMORPG | 10 июля 2007 |
| **The Settlers: Rise of an Empire** | **Strategy** | **Сентябрь 2007** |
| **The Witcher** | **Action-RPG** | **18 сентября 2007** |
| Tiger Woods PGA Tour 08 | Simulation | 28 августа 2007 |
| TimeShift | Shooter | 18 сентября 2007 |
| Transformers: The Game | Action | Лето 2007 |
| TV Giant | Strategy | III квартал 2007 |
| **Unreal Tournament III** | **Shooter** | **3 сентября 2007** |
| World in Conflict | Strategy | 18 сентября 2007 |

# РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

| Название | Разработчик | Издатель | Жанр | Дата выхода |
|---|---|---|---|---|
| XIII век. Слава или смерть | Unicorn Games Studio | 1С | Strategy | III квартал 2007 |
| 2025: Битва за Родину | Primal Software | Акелла | Action | III квартал 2007 |
| 7.62 | Апейрон | 1С | Strategy | 2007 |
| Disciples 3: Ренессанс | .dat | Акелла | Strategy | Сентябрь 2007 |
| Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды | Nival Interactive | Nival Interactive | Strategy | Сентябрь 2007 |
| Gluk'Oza: Зубастая ферма | GFI UA | GFI/Руссобит-М | Strategy | Лето 2007 |
| Jagged Alliance 3 | F3 Games | Акелла | Strategy | IV квартал 2007 |
| King's Bounty. Легенда о рыцаре | Katauri Interactive | 1С | Strategy | IV квартал 2007 |
| W.E.L.L. Online | Sibilant Interactive | | Не объявлен | MMORPG 2007 |
| Агрессия | Леста | Бука | Strategy | Август 2007 |
| Адреналин 2: Час пик | Gaijin Entertainment | 1С | Racing | II квартал 2007 |
| Анабиоз: Сон Разума | Action Forms | 1С | Shooter | III квартал 2007 |
| Атлантида | World Forge | Play Ten | Strategy | III квартал 2007 |
| В тылу врага 2: Братья по оружию | Best Way | 1С | Strategy | II квартал 2007 |
| Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов | AlfaKlass | Новый Диск | Strategy | Осень 2007 |
| ДЖАЗ: Работа по найму | GFI Russia | GFI/Руссобит-М | Strategy | Сентябрь 2007 |
| Империя превыше всего | IceHill | Акелла | Strategy | III квартал 2007 |
| Исход с Земли | Parallax Arts Studio | 1С | Shooter | IV квартал 2007 |
| Кодекс войны | Ino-Co | 1С | Strategy | III квартал 2007 |
| Коллапс | CREOTEAM | Бука | Action | IV квартал 2007 |
| Корсары 3: Сундук мертвеца | Акелла | Акелла | Action/RPG | Сентябрь 2007 |
| Красный космос | Dreamlore Games | Акелла | Adventure | III квартал 2007 |
| Московский Водила | ArtyShock | Акелла | Racing | III квартал 2007 |
| Не время для драконов | Arise и KranX Productions | 1С | RPG | 2007 |
| Обитаемый остров: Землянин | Step Creative Group | Акелла | Adventure | III квартал 2007 |
| Обитаемый остров: Послесловие | Wargaming.net | Акелла | Strategy | Август 2007 |
| Обитаемый остров: Чужой Среди Чужих | Orion | Акелла | Action | III квартал 2007 |
| Ониблэйд | Gaijin Entertainment | 1С | Action | II квартал 2007 |
| Отель «У погибшего альпиниста» | Electronic Paradise | Акелла | Adventure | III квартал 2007 |
| Предтечи | Deep Shadows | GFI/Руссобит-М | Shooter | IV квартал 2007 |
| Приключения капитана Блада | Акелла | 1С | Action/RPG | III квартал 2007 |
| Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра | G5 Software | ИДДК | Action | III квартал 2007 |
| Территория Тьмы | Орион | Бука | Shooter | Сентябрь 2007 |
| Трудно быть богом | Burut | Акелла | RPG | Август 2007 |
| Тургор | Ice-Pick Lodge | Новый Диск | Survival Adventure | 2007 |

# ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!





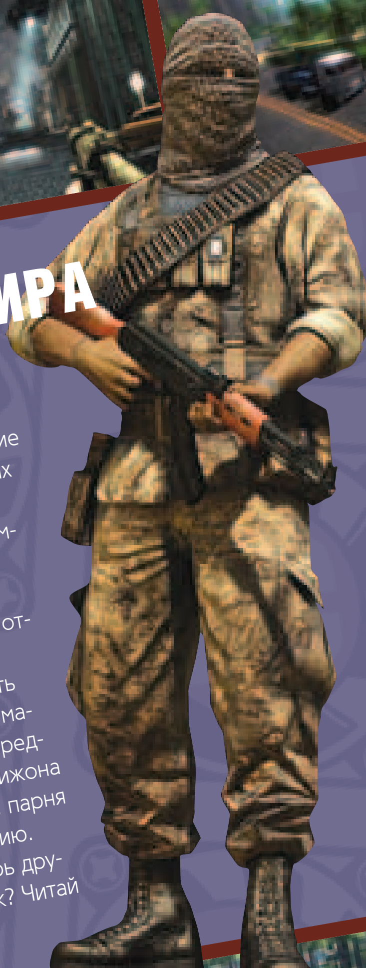












# ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО КУМИРА

Наверное, в скором времени каждый чих ведущих сотрудников **Blizzard** будут обсуждать игроки со всего мира. Что уж говорить об анонсе такой игры, как *StarCraft II*. Даже как-то не верится, что с момента выхода первой части минуло целых 10 лет. Чего удивляться, что на презентации многие даже плакали. Конечно, мы не могли не рассказать об этом громком проекте. Благо информации очень много и даже геймплей показали! А ведь на E3 наверняка раскроют еще больше. Впрочем, в других жанрах нас ожидают не менее интересные явления. *Clive Barker's Jericho* – очень необычный экшен, да и участвует в его создании один из самых знаменитых авторов романов ужасов – **Клайв Баркер** (Clive Barker). Даже скриншоты вызывают отвращение. Нет, с графикой там все более или менее нормально. Просто слишком уж противных монстров нарисовали художники. А значит, они действуют в правильном направлении. Фанаты Средневековья тоже не останутся внакладе. Для них уже готовят дополнение *Medieval II: Total War – Kingdoms*. Авторы учли свои ошибки, теперь нас ждут интересные полноценные кампании, причем действие разворачивается в разных уголках света. Даже тевтонские походы (все помнят о битве на Чудском озере) они не забыли. *Devil May Cry 4* – тоже отличный сравнительно честный способ отнять деньги у фанатов. Думаешь, это просто очередные приключения пижона Данте? А вот и нет, парня отправили на пенсию. Вместо него теперь другой герой. Как так? Читай статью!



# ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS





| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| First-Person Shooter |
| РАЗРАБОТЧИК |
| id Software / Splash Damage |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.enemyterritory.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| 2 июля 2007 года |
| МЫ ПИСАЛИ |
| Превью, №3 (39) |

**ХОРОШО:** Знакомая по *Quake II* вселенная, две воюющие стороны: люди и строгги. Играть можно за обе расы. Земляне используют винтовки и пистолеты. Гуманоиды полагаются на гвоздеметы, турбоплазменные пушки и рейлганы. Разнится и техника.

**ПЛОХО:** Любителям молниеносных поединков *Quake Wars* не понравится. Чтобы добраться до вражеской базы на своих двоих, потребуется нешуточное время. Так что без машин не обойтись. Но и в этом случае игра не сравнится в скорости с прочими частями серии *Quake*.



# NEED FOR SPEED PROSTREET





| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| Racing |
| **РАЗРАБОТЧИК** |
| EA Black Box |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** |
| www.ea.com/nfs/prostreet/home.jsp |
| **ДАТА ВЫХОДА** |
| Ноябрь 2007 года |
| **МЫ ПИСАЛИ** |
| Публикации не было |

**ХОРОШО:** Впервые за многие годы машины разрешили ломать. **Electronic Arts** заключила все нужные соглашения с автоконцернами, так что теперь у тачек мнутся кузовные детали, вылетают стекла, отваливаются двери, бамперы и колеса.

**ПЛОХО:** Авторы полностью пересмотрели концепцию уличных гонок. Лихие маневры в транспортном потоке и погони с участием полиции остались в прошлом. В ***Need for Speed ProStreet*** сорвиголовы соревнуются на закрытых трассах, куда посторонним вход заказан.



# MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS





| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Real-Time Strategy / Wargame |
| **РАЗРАБОТЧИК** |
| The Creative Assembly |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** |
| www.totalwar.com/?lang=en |
| **ДАТА ВЫХОДА** |
| 2007 год |
| **МЫ ПИСАЛИ** |
| Рубрика «В ожидании хита», №6 (41) |

**ХОРОШО:** Четыре кампании, более сотни юнитов, 50 заданий, пять сценариев для мультиплеера – всех новшеств не перечесть. Но о главном стоит упомянуть особо. В ***Kingdoms*** заявлен дуэльный режим для игры на одном компьютере.

**ПЛОХО:** С достоверностью у ***Total War*** по-прежнему беда. На этот раз с картинок на нас глядят тевтонские рыцари в турнирных шлемах. Красиво, конечно, но уж лучше бы эти мужи оделись, как подобает настоящим воинам. Еще одна плохая новость: морских баталий в адд-оне не будет.



# HOUR OF VICTORY





| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| First-Person Shooter |
| **РАЗРАБОТЧИК** |
| nFusion Interactive |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** |
| www.midway.com/rxpage/Game_HourofVictory.html |
| **ДАТА ВЫХОДА** |
| Октябрь 2007 года |
| **МЫ ПИСАЛИ** |
| Публикации не было |

**ХОРОШО:** От игрока требуется не только жать на спусковой крючок, но и думать. Ему вверяют сразу трех специалистов – снайпера, диверсанта и штурмовика, способности которых нужно грамотно использовать в той или иной ситуации.

**ПЛОХО:** Разработка игр «по мотивам» Второй мировой из модного веяния давно превратилась в дурной тон. Героев в энный раз забрасывают на европейский и африканский театры действий, где им предстоит самоотверженно сражаться с фашистами.

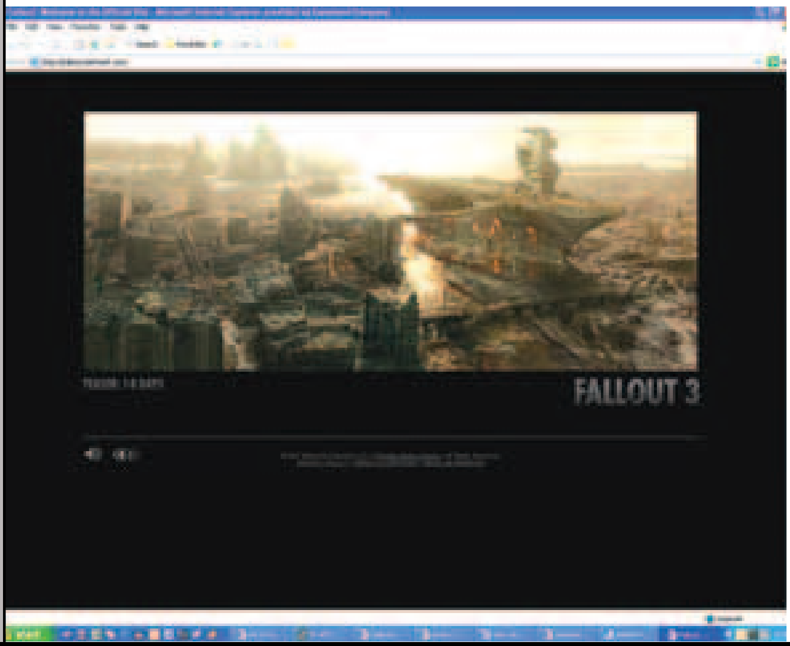





Официальный сайт издательства Blizzard Entertainment. До анонса StarCraft II остался 1 день.




Официальный сайт Need for Speed: Pro Street. До анонса игры осталось 9 дней.




Официальный сайт Fallout 3. До презентации игры осталось 18 дней.

# «Я интересуюсь будущим потому, что собираюсь провести там всю оставшуюся жизнь!»

## Чарльз Кеттеринг

### АПРЕЛЬ 2005 ГОДА

Nival Interactive стала частью корпорации Ener1 Group

*Ener1 Group давно искала возможность расширить свое подразделение, занимающееся видеоиграми. Мы уверены, что Nival Interactive – идеальный базис для этого и что Сергей Орловский — именно тот человек, который сможет привести новую компанию и бренд Nival Interactive к процветанию...*

Майк Зои (Mike Zoi), президент Ener1 Group

### МАРТ 2006 ГОДА

Nival Interactive открыла представительство в Лос-Анджелесе, США. Исполнительным директором назначен Кевин Бахус (Kevin Bachus)

*Открывая штаб-квартиру в Соединенных Штатах Америки (Лос-Анджелес, Калифорния), Nival Interactive становится первым разработчиком компьютерных игр на территории Восточной Европы, привлекшим для реализации своих стратегических задач команду менеджеров из ведущих экспертов американской индустрии компьютерных и видеоигр. Возглавит американский офис компании Кевин Бахус (Kevin Bachus), один из создателей игровой системы Xbox в Microsoft.*

*Эти изменения являются частью стратегии компании, направленной на расширение сферы деятельности за пределы рынка PC, где компания за последние 10 лет разработала 15 успешных и прибыльных игр, и выход на рынки игр для приставок и мобильных платформ, которые будут осуществляться за счет разработки продуктов высочайшего уровня качества, ориентированных на глобальное распространение и при относительно невысокой стоимости производства.*

Отрывок из официального пресс-релиза

### ДЕКАБРЬ 2006 ГОДА

Компания Nival открыла представительство в Воронеже, Россия, для своего подразделения – Nival Online. Возглавил его Сергей Хатенков (*«Пограничье»*, *«Чистильщик»* и *«Обитаемый остров: Чужой среди чужих»*).

### НОЯБРЬ 2006 ГОДА

Nival Interactive отпраздновала свое десятилетие.

### ДЕКАБРЬ 2006 ГОДА

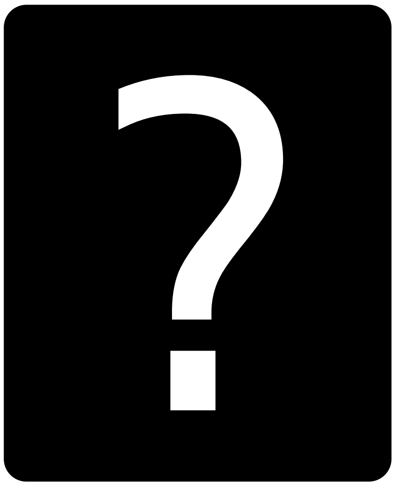
Кевин Бахус покинул Nival Interactive.

### МАЙ 2007 ГОДА

Nival Interactive закрыла свой американский офис.







**Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов, посвященных одному и тому же проекту, сразу. Эта рубрика заглушит твой информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.**

# В ожидании ХИТА

## OBSCURE II

**ЖАНР ИГРЫ: Action**
**ДАТА ВЫХОДА: Осень 2007 года**
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.playlogic-international.com/games/?id=obscure2**



Наконец-то напомнила о себе компания Hydravision Entertainment. Оказывается, французские разработчики три года создавали продолжение своего дебютного творения – ужастика *Obscure*.
После кошмарных событий в частной школе Leafmore High прошло два года. Повзрослевшие охотники на монстров теперь учатся в Fallcreek University.
Внезапно в студенческом городке начинают расти черные цветы. В ходе экспериментов выясняется, что внутри них есть необычная субстанция, вызывающая яркие видения. Казалось бы, радостные ученики должны благодарить судьбу за такой подарок. Ан нет, вскоре поспевают ягодки...
Во второй части сериала ты управляешь командой из шести человек. Каждый ученик обладает уникальным набором способностей. Один подготовлен физически, второй кое-что смыслит в различных системах защиты, третий врачует раненых товарищей и так далее. Как и раньше, на задание молодежь отправляется парами. Действиями первого персонажа руководит игрок, второго – соратник по кооперативному режиму или искусственный интеллект. В любой момент ты можешь переключиться между героями.

## MOTOGP '07

**ЖАНР ИГРЫ: Racing**
**ДАТА ВЫХОДА: Осень 2007 года**
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.motogpthegame.com**



Хорошие мотосимуляторы впору заносить в Красную книгу. После смерти некогда популярных сериалов *MotoRacer* и *Superbike* в живых осталcя только *MotoGP*, да и тот появляется на нашей платформе слишком редко. Так, прошлогодний эпизод могли оценить лишь владельцы Xbox 360.
К счастью, PC-версия *MotoGP '07* все-таки поступит в продажу, хотя и опоздает на три месяца.
В новом творении Climax нас ждут несколько десятков лицензированных мотоциклов, треков, настоящих команд и гонщиков. В Grand Prix ты примешь участие в знаменитых кольцевых гонках. Если захочешь прокатиться с ветерком по ночному мегаполису или залитому солнечным светом загородному шоссе, выбери один из видов режима Extreme.
«Стальные лошадки» и «наездники» разживутся дополнительными полигонами. Стоящие вдоль трассы болельщики перестанут напоминать человечков из фанеры.
С помощью особого редактора разработчики смастерили около 100 тысяч непохожих друг на друга моделей зрителей. Одни будут размахивать флагами перед стартом, другие устроят пиротехническое шоу во время церемонии награждения. В общем, без шумной поддержки ты не останешься.

## THE CLUB

**ЖАНР ИГРЫ: Action**
**ДАТА ВЫХОДА: Октябрь 2007 года**
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.bizarrecreations.com/the_club.php**



Долгое время сотрудники Bizarre Creations обходили PC стороной. Последние 10 лет создатели популярной гоночной серии *Project Gotham Racing* предпочитали приставки (исключение составила простенькая аркада *Geometry Wars: Retro Evolved*). Наконец-то новое творение талантливых разработчиков под названием *The Club* появится не только на Xbox 360, PlayStation 3, но и на «персоналке».
Сюжет повествует о подпольном сообществе сорвиголов. В отличие от членов «Бойцовского клуба» герои игры не ограничиваются мордобоем. Отчаянные парни выезжают в различные уголки планеты и на потеху богатым зрителям уничтожают из 17 видов стрелкового оружия толпы противников. Кто-то должен положить этому безобразию конец. Мы увидим восемь непохожих друг на друга персонажей (один из них – полицейский) и ровно столько же опасных уровней.
Сражения развернутся на городских улицах, в тюрьме, заброшенном бункере, на разрушенном войной заводе. Игроки получат различные задания. В одной из миссий нужно отбить атаку противника, в другой – захватить контрольную точку. В правом верхнем углу экрана есть счетчик разрушений. Чем больше предметов взлетит на воздух, тем выше будет твой авторитет.


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
В тылу врага 2
Братья по оружию
История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении к знаменитой игре про великую войну.
Советская кампания на огромных картах от Ростова до Берлина.
Новое сверхмощное чудо-оружие вермахта — самоходная гаубица Thor.
Расширенный мультиплеер: новые режимы, новые карты, статистика.
1С
BEST WAY
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Best Way.
Реклама.




| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Real-Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Blizzard Entertainment |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Софт Клаб |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Blizzard Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Не объявлено |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.starcraft2.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| Не объявлена |

Текст: Андрей Protos

# STARCRAFT II

## ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

18 мая, Южная Корея, Сеул, провинция Гангнам, Олимпийский гимнастический стадион, переполненный журналистами зал. На подиум неспешно поднимаются несколько человек. Многие тут же узнали известных разработчиков из Blizzard и нескольких игроков – победителей чемпионатов по *StarCraft*. Последние сомнения рассеялись: через считанные минуты эти люди объявят во всеуслышанье – выйдет *StarCraft II*! Пошел обратный отсчет. Месяцы (а быть может, и годы) мы будем затаив дыхание разглядывать каждый скриншот и видеоролик, обсуждать самые незначительные детали и ждать, ждать, ждать... А потом бессонные ночи, многочисленные турниры, новые карты, парочка дополнений и снова бессонные ночи и соревнования.

### ЛЕДЯНЫЕ ШУТКИ

Подумать только, первая часть появилась почти 10 лет назад. Сколько поколений игроков сменилось, сколько сетевых баталий отгремело! А популярность игры не померкла. Все помнят отвратительного Overmind'а, вероломную Кэрриган, благородного Зэратула, проворных зерлингов, бесстрашных зилотов, отважных морских пехотинцев. Какой дизайн, какие персонажи, какие великолепные видеовставки, какой звук! До сих пор не забыть бесподобные фразы: "Awaken, my child and embrace the glory of the Overmind!", "En Taro Adun!", "Battlecruser operational". У такой игры просто обязано быть продолжение. И вот наконец оно показалось на горизонте.

Слухи о StarCraft II появились почти сразу после выхода *Diablo II* – в 2000 году. Но вместо долгожданной RTS Blizzard объявила о разработке консольного экшена *StarCraft: Ghost*, который в итоге сама и отправила под нож. Сейчас мы уже знаем, что вторую серию начали делать вслед за *Warcraft III: The Frozen Throne*. Получается, что прошло целых четыре года. И в подтверждение этого авторы показали не только картинки, но и несколько роликов. Двадцать минут мы смотрели на геймплей, но казалось, что прошло всего мгновение. Теперь ясно: создатели не тратили время зря, нас ждет игра, которая ни в чем не уступит своей культовой предшественнице, а в чем-то и превзойдет ее.

### СКАЗ О ПЕРВЫХ

Но Blizzard на то и Blizzard, чтобы поведать многое и при этом утаить в три раза больше. Рассказывать о враждующих расах она будет постепенно. Начать решила с протоссов (оно и неудивительно, ведь в переводе с греческого protos означает «первый»).

Во второй серии многих полюбившихся юнитов не будет. Их место займут новые, не менее замечательные воины и виды техники. К счастью, зилотов оставили. Да еще и наделили новой способностью Charge: отныне они умеют мгновенно сближаться с неприятелем. А как опасен зилот в ближнем бою, особенно против врагов с дистанционным оружием и слабой броней, – объяснять не нужно. Морская пехота терранов (кстати,

**Технология Time Bomb замедляет время вокруг корабля. И если противник запустил ракеты, они остановятся и упадут**



По словам авторов, в игре не будет четвертой расы. Поверим ли мы им?



Вполне возможно, что серверы Battle.net или хотя бы часть из них станут платными. Пока разработчики еще не приняли окончательного решения.

теперь она зачем-то носит щиты) не выстоит и минуты.

Но осадные танки, особенно расположившиеся на возвышении, не по зубам нашим храбрецам. Для таких стычек протоссы создали «бессмертных» – четырехногих роботов, напоминающих драгунов из оригинала. Их главное отличие – мощный энергетический щит, который почти невозможно пробить крупнокалиберными снарядами. В мгновение ока танки превратятся в груду металлолома. Но горе «бессмертным», если им встретятся «потрошители» терранов. Защита у этих ребят слабоватая, что и говорить. Зато у них есть реактивные ранцы, с помощью которых они легко перелетают с места на место (так и хочется вспомнить *Warhammer 40000: Dawn of War*). И, что важнее, пара хороших пистолетов. Щиты «бессмертных» не отражают маленьких пуль, поэтому долго им не продержаться.

Еще одна разновидность драгунов – «сталкеры». Они умеют мгновенно телепортироваться на небольшие расстояния. Больше всего это пригодится, когда надо будет преследовать отступающие полки соперника или же, наоборот, самому убегать, поджав хвост. Конечно, «сталкеры» не сладят с быстрыми и многочисленными противниками. Но если поблизости оказалась «фазовая призма», ты сможешь прислать им подкрепление. Этот летающий юнит создает небольшое силовое поле вокруг себя. С помощью технологии Warp-In он перенесет дружественные войска куда угодно, лишь бы там была энергия от пилона или «призмы». А еще он незаменим при защите базы протоссов. Все мы помним, что фотонные пушки у этой расы палят, только если рядом стоит аккумулятор. Враг его разрушит, и орудия отключатся. Но если ты предусмотрительно построил «призму», просто подведи ее поближе и включи поле. Все снова заработает.

## КОРОЛЕВА ЗЕРГОВ И ДРУГИЕ

**Подробности сюжетной линии Blizzard пока не раскрывает. Известно лишь, что в сиквеле мы вновь увидим Кэрриган, Джима Рэйнора и Зэратула. История начнется через четыре года после событий первой части. United Earth Directorate распался окончательно, осталась лишь «злая» империя Terran Dominion. Мы обязательно посетим планету Bel'Shir, где когда-то жили протоссы-отшельники (позже ее уничтожили зерги), побываем на станции Braxis Alpha и планете рядом с ней, а еще вернемся на Char – убежище зергов.**





Большая часть команды разработчиков 10 лет назад корпела над первым StarCraft.

## КУРИЦАМ БОЙ!



**Несмотря на агрессивную рекламную политику Microsoft, Blizzard не соблазнили богатые возможности Windows Vista. *StarCraft II* создается на основе DirectX 9, хотя вполне вероятно, что поддержка DirectX 10 снова появится. Авторы уверяют: игра без проблем работает даже на слабых машинах. Поэтому фанатам не стоит тратить деньги на апгрейд. В целом они считают графику не главной задачей. И даже спецэффекты создают так, чтобы те не мешали воевать.**



Ресурсы останутся теми же самыми: кристаллы и газ.

## ОПЫТ РЕШАЕТ



Как и в случае с *Warcraft III*, Blizzard обязательно проведет бета-тестирование. Сначала, конечно, оно будет закрытым и допустят к нему лишь самых известных игроков. Кстати, их уже привлекают к созданию игры, а некоторых даже пригласили на постоянную работу. Шлифуя баланс, авторы обязательно спрашивают совета у опытных киберспортсменов и зачастую меняют элементы дизайна, если профессионалам что-то сильно не понравилось.

«Колоссы» протоссов тоже неплохо справляются со стадами озверевших зерлингов. Эти исполины чем-то напоминают «ходунов» из «Войны миров» Стивена Спилберга (Steven Spielberg) или *Half-Life 2*. Оснащенные мощным лазером, они тут же испепелят врагов. Однако зерлинги тоже изменились. Они научились быстро мутировать в живые сосуды, наполненные химикатами и кислотой, – бейнлингов. От них нужно удирать что есть мочи.

Авиация у самой религиозной расы также очень мощная. «Фениксы» способны перегружать свои системы (overload) и атаковать одновременно все оказавшиеся рядом вражеские истребители. Но после этого им требуется несколько секунд, чтобы восстановить управление. В это время «феникс» не может ни двигаться, ни стрелять. К тому же он не справится с крупным космическим кораблем, например боевым крейсером терранов. В таком случае придется вызвать эскадрилью «лучей». Чем дольше эти линкоры жгут лазером броню противника или стены любой постройки, тем мощнее становится заряд и быстрее взрывается цель. Увы, против отряда стрелков «луч» почти беззащитен, он просто не успевает фокусировать энергию.

Но все это детские игрушки по сравнению с эсминцем. Гигантская летучая крепость (ах, как она похожа на монолит некронов) в одиночку решает исход битвы. Технология Time Bomb замедляет время вокруг корабля. И если противник запустил ракеты, они остановятся и упадут. С помощью Planet Cracker мы поливаем землю энергетическими лучами. Не уцелеют ни солдаты, ни техника, ни здания. Ну а Black Hole разрывает ткань пространства и отправляет в другое измерение все оказавшиеся поблизости истребители и крейсеры неприятеля. Конечно, разрешат произвести только один эсминец. И у других рас подобных кораблей не будет.

Вот такая армия у протоссов. Наверняка это не все виды юнитов. Но, скорее всего, мы попрощаемся с драгунами и авианосцами из первого StarCraft. А про зергов и терранов почти ничего не известно. На скриншотах и в роликах мы заметили, что у первых остались зерлинги и муталиски, а у вторых десантные корабли, морские пехотинцы, «призраки» и осадные танки. Других изменений пока не видно. Разве что армия Кэрриган приручила нидусских червей, которые перевозят войска под землей в нужное место.

**С КАЖДОЙ СТОРОНЫ УЧАСТВУЕТ ДО 300 ЮНИТОВ, ОТРЯДЫ МОГУТ БЫТЬ ЛЮБОЙ ВЕЛИЧИНЫ, А В СРЕДНЕМ МАТЧ ПО СЕТИ ДЛИТСЯ 15-20 МИНУТ**

## СКАЗ О ПЕРВЫХ

Главное, на что авторы делают ставку, – неувядающее правило «камень-ножницы-бумага». У каждого подразделения, даже самого мощного, обязательно



Для каждого юнита создается по три варианта анимации, чтобы на поле боя они не двигались одинаково.



Поначалу эсминец протоссов испепелял все огромным энергетически лучом. Но авторы решили, что это мешает следить за происходящим на поле боя, и поменяли анимацию.



■ У игры нет… бюджета. Blizzard обещает потратить на ее создание столько денег, сколько потребуется.



■ Выглядит игра просто замечательно. Мы видим планеты и астероиды, телеэкраны, где показывают рекламу, светящиеся прожекторы, энергетические поля… Чего здесь только нет!

## СВОИМИ РУКАМИ



Несмотря на популярность, игры от **Blizzard** никогда не радовали нас современной графикой. ***StarCraft II*** – приятное исключение из этого печального правила. Анимация юнитов и пейзажей выглядит превосходно, как и спецэффекты с текстурами. Особенно красивыми получились задние планы, причем отныне они объемные. Мы видим планеты рядом и даже обломки астероидов. Конечно, к игре прилагается редактор и даже набор утилит для создания собственного оформления. Причем их возможности намного шире, чем у программ из первой части.

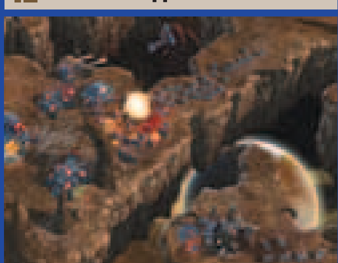
найдется слабое место. А то и несколько. И надо лишь подобрать противовес. Но главное – это возможность побеждать не числом, а умением. В StarCraft II почти всегда верх одержит более опытный игрок за счет продуманной тактики. Авторы даже привели несколько примеров. Допустим, у одного противника есть восемь «фениксов», у другого четыре. Если первый перегрузит свои корабли не вовремя, они выстрелят, но заряды никого не заденут. И пока «фениксы» беспомощны, соперник легко их уничтожит.

Не менее важны скорость и масштабы сражений. С каждой стороны участвует до 300 юнитов, отряды могут быть любой величины, а в среднем матч по сети длится всего 15–20 минут. Отстраивать базу целиком не обязательно. Если ты хочешь побыстрее напасть, игра предоставит тебе для этого множество способов, благо авторы сделали несколько изменений в древе технологий. Но если противник не менее опытен, то, скорее всего, отобьется. И в этом главное отличие от Warcraft III. Нет героев, нет ролевых элементов, нет артефактов, скорость вместо неторопливости, огромные отряды и армии вместо небольших подразделений.

Наконец, важной особенностью тактики станет высота. Отныне врага можно атаковать сверху, и он не сможет отстреливаться, если не видит, кто стреляет (придется, например, подогнать истребитель, чтобы открыть ответный огонь). Некоторые пехотинцы и роботы вроде «потрошителей» и «колоссов» умеют забираться на высокие участки карты. Остальным придется искать обходной путь.

Даже в рамках четырех полос нельзя передать все, что известно о StarCraft II. До релиза далеко, так что мы наверняка еще посвятим игре не одну статью в журнале.

## НАПОСЛЕДОК



■ Первый *StarCraft* запомнился не только захватывающим мультиплеером, но и отличным сюжетом, который стал основой этой зарождающейся вселенной. В сиквеле авторы обещают уделить сценарию очень много внимания, но все же основные усилия они потратят на шлифовку многопользовательских битв. Поэтому сингл еще и не начинали делать, а все это время потратили на дизайн и баланс новых юнитов, а также на создание движка.



■ Подумали авторы и о физике. Например, если обломки корабля падают на пологий склон, они съезжают по нему вниз. Жаль только, что потом исчезают.



| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| Action |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Codemasters |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Buka Entertainment |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Mercury Steam |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| 1 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2089 |
| ДАТА ВЫХОДА |
| IV квартал 2007 года |

Текст: Андрей Первый

# CLIVE BARKER'S JERICHO

## И МЕРТВЫЕ С КОСАМИ СТОЯТ

Все мы любим острые ощущения. Смотрим фильмы ужасов, катаемся на американских горках и, конечно же, читаем книги. В былые времена народ обожал произведения Эдгара По и Говарда Лавкрафта. А сегодня все скупают труды Кинга. Но есть человек, которого Стивен когда-то провозгласил «будущим жанра». Имя ему – Клайв Баркер.

### ДОЛГАЯ ДОРОГА В ДЮНАХ

Дожив почти до 60 лет, Баркер сочинил всего полтора десятка новелл (куда ему тягаться со стариной Кингом!), но многие из них фанаты называют едва ли не лучшими ужастиками всех времен и народов. Впрочем, это дело вкуса.

Клайв не обошел стороной и кинематограф. Он не только писал сценарии, но и порой лично руководил постановкой ключевых сцен. Успеха, правда, не снискал: самой значимой работой стала картина Hellraiser, вышедшая в 1987 году. Скромный бюджет в миллион долларов и малоизвестные актеры – вот все ее «достоинства». Удивительно, но позднее появилось целых семь сиквелов! Увы, Баркер над ними почти не трудился: сначала выступил продюсером, а затем и вовсе отказался от съемок.

А что же компьютерные развлечения? Дебют писателя состоялся в 2001 году, когда студия DreamWorks Interactive пригласила мэтра поучаствовать в проекте *Undying*. Он придумал историю и даже вдохновил дизайнеров. Например, попросил, чтобы главного героя сделали настолько сексуальным, чтобы самому Клайву захотелось с ним переспать (дело в том, что у Баркера нетрадиционная ориентация). Но даже это не спасло игру. Начиналось все неплохо, нам встретилась пара действительно жутковатых моментов, но в остальном шутер вышел нестрашным и довольно скучным. О нем забыли почти сразу.

«Второе пришествие» на PC едва не состоялось в 2005-м. Но экшен *Demonik* так и не дожил до релиза – у издательства Majesco возникли финансовые трудности. Прошло еще два года, и неугомонный литератор вновь привлекает наше внимание (а заодно и внимание владельцев консолей нового поколения). Менеджеры Codemasters вместе с разработчиками заливаются соловьями. Обещают перепугать и шокировать нас невиданными сценами насилия. Причем Баркер не просто консультирует ребят из Mercury Steam, а еще и корпит над дизайном.

### НАЗЛО GHOST RECON

Что же такое Jericho? Это название отрядов, которые веками охраняли покой людей от великого зла, заточенного в проклятом городе Аль-Хали. Раз в несколько сотен лет он появляется в пустынях Ближнего Востока. И если армию тьмы не остановить, конечно же, наступит конец света. Со всеми вытекающими. Воины Шумерского царства, легионеры Римской империи, крестоносцы и даже германские нацисты в разное время побывали в ужасном поселении, и никто из них не вернулся назад, чтобы рассказать о своих подвигах.

Тебе доверят судьбу последней команды Jericho, собранной в наши дни.

**ЧТОБЫ ПОПАСТЬ К САМОМУ СЕРДЦУ АЛЬ-ХАИДА, НАДО РЕШАТЬ ГОЛОВОЛОМКИ. А ДЛЯ ЭТОГО ПОНАДОБЯТСЯ СЛАЖЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ БОЙЦОВ**



Движок похвастается красивыми текстурами и современным освещением.



Уровни соответствуют эпохе, в которую попадает команда. Например, мы побываем в римских банях и Колизее.

Но Аль-Хали состоит из районов, беспрестанно перемещающихся во времени и пространстве. И чем ближе ты будешь подбираться к центру города, тем дальше окажешься в прошлом.

Не стоит думать, что перед нами обычный командный шутер, где несколько широкоплечих пехотинцев играючи уничтожают толпы врагов. Начнем с того, что главный герой, капитан Дэвин Росс, погибает... в самом начале повествования. На бренной земле остается лишь его душа, но зато она без труда вселяется в тела шести напарников и направляет их действия. Да еще и лечит сослуживцев. Переключаться между ними проще простого: надо лишь посмотреть на цель и нажать особую клавишу.

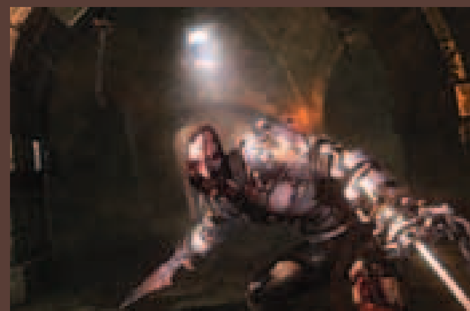
Кто же помогает Россу творить добро с оружием в руках? Это не какие-то безликие солдафоны, а люди, наделенные сверхъестественными способностями. Например, капитан Фрэнк Дельгадо. На его правой руке закреплен специальный ковчег, где заточен огненный дух Абабанили. Оказавшись на свободе, Абабанили набрасывается на врагов и буквально испепеляет их. А если он не сдюжил, Дельгадо всегда готов достать свой огромный пулемет.

Лейтенант Абигайл Блэк тоже не затеряется на фоне остальных. И вовсе не потому, что она лесбиянка. Девушка метко стреляет из снайперской винтовки и в нужную минуту готова применять свои телекинетические способности: передвинуть какой-нибудь громоздкий предмет, мешающий пройти, или даже отшвырнуть наседающих монстров. Но особенно полезны ее таланты, если поблизости оказался провидец Хавьер Джонс. Благодаря его умению видеть сквозь стены пули из винтовки Блэк залетают за угол и попадают прямиком в затаившихся там хитрецов.

Но все это цветочки по сравнению с тем, что вытворяет сержант Билли Черч.

## КАК СЛОМАТЬ СЕБЕ ПАЛЬЦЫ

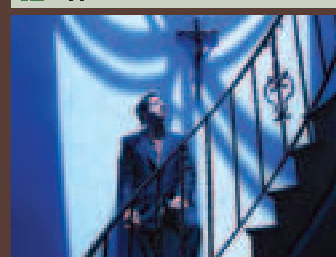
**Одна из самых популярных ныне консольных примочек – это «кинематографичные» моменты, когда герой попадает в трудное положение, а игрок должен быстро-быстро долбить по кнопке геймпада. Есть такое и в *Jericho*. К примеру, летающие демоны могут схватить кого-то из бойцов и поднять в воздух. Как освободиться – написано выше. Иначе жертва потеряет очень много здоровья. Другой пример – спуск на дно колодца, во время которого надо отбиваться от монстров. Сюрпризов в игре хватает, что говорить.**





Вот такие вот красавцы, покрытые гнойными струпьями, бродят в игре.

### ОДНОГО ПОЛА

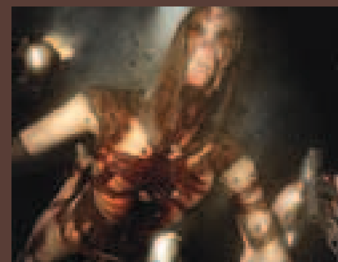


**Клайв Баркер «прославился» тем, что не только не скрывает свою сексуальную ориентацию, но и постоянно делает кого-то из героев своих произведений геями или лесбиянками. Писатель очень много внимания уделяет сексу и даже описывает излишне вольные сцены. Например, в «Галили» молодого человека насилуют несколько похотливых монахов. Для чего Баркер это делает – не совсем понятно. Ясно только, что Jericho – не исключение: Блэк любит девчонок.**



Сюжет обещают очень интересный, причем связан он с правительственными заговорами, религией и сверхъестественными силами.

### ПЯТИЛЕТНЯЯ ВЫДЕРЖКА



Сюжет *Jericho* Клайв Баркер придумал пять лет назад. Все это время он доводил идею до совершенства, уделял внимание каждой детали. Его главная цель – как следует напугать игроков и показать самые отвратительные сцены. По мнению Баркера, нас обязательно надо отправить в такие места, куда никто не отважился бы заглянуть. Клайв не исключает, что в будущем выпустит книгу и даже серию комиксов по мотивам игры.

Порезав себе руку кинжалом, она при помощи собственной крови творит заклинания. Ей ничего не стоит обездвижить свою жертву, а затем изрубить ее мечом или прикончить из УЗИ. На худой конец поджарить огненным шаром.

Еще один колдун – священник Роулингс. Падре забыл свои обеты и не стесняется пользоваться пистолетами. А заодно он исцеляет своих друзей (они не гибнут и лишь на время теряют сознание) и отправляет бесов обратно в ад.

Не забудем и о капрале Симоне Коул. Дама предпочитает автоматы и гранаты, но куда ценнее ее дар повелевать временем. Она легко перенаправит летящие в сторону команды пули. К тому же умеет создавать сейвпоинты.

Уровни устроены таким образом, что шестерка очень редко собирается вместе. Чаще всего ребята делятся на две группы. Но, чтобы попасть к самому сердцу Аль-Хаида, надо решить множество головоломок. А для этого понадобятся слаженные действия всех бойцов.

### УРОК АНАТОМИИ

Казалось бы, перед такой командой суперменов разбегутся любые чудовища, но только не обитатели треклятого города. По его улицам бродят огромные холмы... трупов, костей и обрывков человеческой плоти. В небе парят демоны, готовые выпотрошить жертву и окропить свои крылья теплой кровью. Жуткие твари с крюками вместо рук подбегают вплотную к людям, вспарывают себе живот и заражают врагов страшными болезнями. Но хуже всех изуродованные дети-крестоносцы (те самые мальчуганы, что в XI веке отправились покорять Святую землю). Их разорванные напополам тела летают над улицами, и горе тому, кто встанет у них на пути. Что уж говорить о неупокоенных шумерских и римских воинах, солдатах Третьего рейха, полусгнивших тамплиерах, женщинах, строящих себе хижины из останков убитых в городе людей, или фанатиках, вырезавших плоть вокруг глаз, чтобы лучше видеть. Удивительно, но среди этого зверинца есть выжившие участники прежних групп Джерико. И они помогут тебе.



Чем дальше ты проберешься, тем примитивнее станет оружие, ведь патронов для пистолетов и автоматов уже не сыщешь. Схватки будут все более жестокими и кровавыми. Красная жидкость хлынет из ран, отрубленные конечности разлетятся во все стороны... Именно такого мы и ждем от игры Баркера. Верим, что не напрасно.

**ЖУТКИЕ ТВАРИ С КРЮКАМИ ВМЕСТО РУК ПОДБЕГАЮТ К ЛЮДЯМ, ВСПАРЫВАЮТ СЕБЕ ЖИВОТ И ЗАРАЖАЮТ ВРАГОВ СТРАШНЫМИ БОЛЕЗНЯМИ**



Еще одна полюбившаяся игрокам особенность – экран. Если из врага брызнула кровь, она ненадолго ухудшит обзор. Не меньше неприятностей от тумана и дождя.



Даже мертвецу не понравится удар кинжалом в глаз.


1С Мультимедиа
Ассоциация магазинов
Космические рейнджеры 2
Доминаторы
Перезагрузка
Нововведения:
■ 20 новых текстовых квестов!
■ 27 новых карт для планетарных сражений!
■ Новые правительственные задания.
■ Новое оборудование и уникальные корпуса, включая три супер корабля.
■ Новые режимы игры: последовательное прохождение всех текстовых квестов и планетарных битв.
■ Расширенный интерфейс трюма и информационного центра.
Бонусы:
■ Эксклюзивные материалы по разработке игры, включая потрясающие первые демо-версии рейнджеров и планетарных битв!
■ Огромная коллекция арта, обоев и мини-игр от фанатов серии "Космических рейнджеров".
■ Справочник с описанием всех возможностей игры, составленный поклонниками серии.
■ На диске также находятся: "КР1", "КР2: Доминаторы", и все ранее вышедшие патчи.
Знак отличия рейнджера!
■ Подарочный DVD бокс содержит специальный нагрудный знак рейнджера. На лицевой стороне значок имеет уникальный номер, изготовленный путем нанесения лазерной гравировки.
Реклама
WWW.RANGERS.RU
KATAURI INTERACTIVE
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компаниями Elemental Games и Katauri Interactive.



| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| Turn-Based Strategy / Real-Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| SEGA |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Софт Клаб |
| РАЗРАБОТЧИК |
| The Creative Assembly |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 6 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.totalwar.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| Осень 2007 года |

# MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS

## ЭПОХА ВЕЛИКИХ ПОХОДОВ

Текст: Борис Соколов

**Многие фанаты ругали создателей *Medieval II: Total War* за то, что те захотели охватить слишком много важных исторических событий. Многочисленные крестовые походы на восток, борьба с еретиками, изобретение пороха, вторжение монголов и тимуридов, открытие Нового Света. Каждая война была достойна отдельной игры, однако компания The Creative Assembly решила рассказать обо всем понемногу. Кровавые сражения сменяли друг друга, словно яркие стеклышки в калейдоскопе. В *Medieval II: Total War – Kingdoms* разработчики делают ставку на историческую достоверность.**

### ВОСТОК – ДЕЛО ТОНКОЕ

В дополнении тебя ждут четыре одиночных кампании. Одна из них посвящена войнам на Священной земле. В 1174 году умер правитель Иерусалима Амори I и на престол взошел его тринадцатилетний сын – Балдуин IV Прокаженный (в фильме Ридли Скотта «Царство небесное» роль неизлечимо больного государя исполнял актер Эдвард Нортон). Через три года султан Саладин начал совершать набеги на Иерусалимское королевство и Антиохское княжество. В игре ты сможешь встать на сторону как христиан, так и мусульман.

Но это только цветочки. В 1189 году Папа Римский объявил Третий крестовый поход. Появятся новые герои: французский король Филипп II Август, английский сюзерен Ричард Львиное Сердце и римско-германский император Фридрих Барбаросса. Мы не знаем, сколько лет жизни разработчики отмерят главе Священной Римской империи. В реальности 67-летний Фридрих утонул во время переправы через речку Селиф 10 июня 1190 года, после чего запаниковавшие немецкие солдаты разбежались кто куда.

### ВСТАВАЙТЕ, ЛЮДИ РУССКИЕ

Второй эпизод расскажет о многочисленных завоевательных походах Тевтонского ордена. По мнению разработчиков, немецкие крестоносцы с мечом в руках проповедовали истинную веру северным соседям-язычникам. На самом деле все было не так. Во-первых, жители многих земель, на которые они нападали, уже давно исповедовали христианство. Во-вторых, богатая нажива волновала рыцарей куда больше, чем строительство католических храмов.

События начнутся в 1250 году, а это значит, что мы не станем участниками знаменитого Ледового побоища. Впрочем, закованных в тяжелую броню врагов не обязательно топить в Чудском озере. Никто не запрещает тебе нанести упреждающий удар и сразиться с захватчиками еще на подступах к Пскову. Помимо тевтонцев и Новгородского княжества в Medieval II: Total War – Kingdoms есть еще четыре фракции: Священная Римская империя, Польша, Дания и Литва.

### ХРАБРОЕ СЕРДЦЕ

Третья кампания – 1258 год, Британские острова. В оригинальной игре там вое-

**По мнению разработчиков, немецкие крестоносцы с мечом в руках проповедовали истинную веру северным соседям-язычникам**



Хорошо разогнавшуюся кавалерию тевтонских рыцарей может остановить только заслон из обозов.



А свой замок они решили назвать «Рога и копыта».

вали лишь англичане и шотландцы. Теперь к ним присоединятся ирландцы, валлийцы, а также перебравшиеся через Северное море норвежцы. Каждой из противоборствующих сторон руководит известная историческая личность. Англичан возглавит Генрих III, ирландцев – Брайан О'Коннор, шотландцев – Александр III (в конце XIII века непокорных горцев за собой поведет легендарный Уильям Уоллес), а войска Уэльса – Лливелин ап Грифид. Особая роль отведена норвежскому королю Магнусу Лагабете. В отличие от остальных прибывшие с материка незваные гости могут лишь вербовать наемников, пока не захватят какое-нибудь поселение с казармами.

На первый взгляд самые выгодные позиции у Генриха III. В его подчинении находится несколько богатых городов и хорошо укрепленных крепостей. Но это впечатление обманчиво. Бароны во главе с Симоном де Монфором только и думают о том, как бы свергнуть своего законного правителя. В любой момент они способны вероломно выступить со своими вассалами против английского короля.

## ПРАВИЛЬНОЕ ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЕ

**Неправильная система подсчета времени была едва ли не самой обидной ошибкой в *Medieval II: Total War*. Почему-то один ход равнялся двум годам, но при этом персонажи становились на год старше лишь спустя два хода. Получалось, что шестидесятилетний правитель на самом деле жил до 240 лет. В *Kingdoms* разработчики обязательно исправят столь существенный недостаток. Исторические персонажи «живут» столько, сколько им отпущено природой, а все события четко привязаны к определенным датам.**



## ПО СТОПАМ КОЛУМБА

Наконец, последний эпизод поведает о покорении Нового Света. В 1519 году Эрнан Кортес высадился с небольшим отрядом на территории современной Мексики и сразу захватил столицу табасков. В распоряжении испанского конкистадора было 11 хорошенько потрепанных бурей кораблей, 553 солдата и 15 лошадей. Впрочем, это не помешало ему захватить огромные земли. Фернандо действовал по принципу «разделяй и властвуй». Он заключил выгодные соглашения с племенами тотонаков и тлашкаланов, после чего с помощью союзников истребил многочисленную армию ацтеков.



Обрати внимание на необычный рисунок на щитах индейцев.

## ЛОМКА ТРАДИЦИЙ

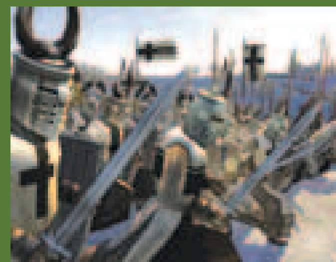


**За семь лет существования сериала *Total War* сложилась традиция: в названии выходившего вслед за основной игрой дополнения обязательно присутствовало слово invasion. Так было с *Shogun: Total War – The Mongol Invasion*, *Medieval: Total War – Viking Invasion*, *Rome: Total War – Barbarian Invasion*. Второй адд-он *Rome: Total War – Alexander* не в счет, так как он не появлялся в магазинах, а распространялся только через интернет.**



Так выглядела морская пехота 750 лет назад.

### РЫЦАРИ-ГРАБИТЕЛИ



В отличие от иерусалимских крестоносцев тевтонцы не подчиняются приказам Папы Римского. Магистр ордена действует по своему усмотрению и под видом проповедования истинной католической веры фактически занимается банальными грабежами. В любой момент он может двинуть войска на Польшу, Литву или земли Новгородского княжества. Немецкие рыцари подпортят свою репутацию, только если нападут на Священную Римскую империю.

В четвертой кампании представлено наибольшее количество фракций: испанцы, ацтеки, майя, апачи, чичимеки, тлашкаланы и тарасканы.

## ПОДЛИТЬ МАСЛА В ОГОНЬ

Разработчики сделали несколько изменений. Значительно увеличится количество воинов на поле боя. При этом во время битвы тебе разрешат командовать сразу несколькими армиями (раньше дополнительными подразделениями руководил искусственный интеллект). Каждая историческая личность наделена уникальным набором характеристик, которые в нужный момент запросто изменят ход сражения. Например, Ричард Львиное Сердце умеет останавливать бегущие войска, а быстрые перемещения кавалерийских отрядов византийского императора Иммануила Великого запутывают врагов до такой степени, что они начинают стрелять по своим же товарищам.

В британской кампании появится новый вид оборонительных сооружений – форты, защищенные от вражеских атак глубокими рвами с водой. В них ты сможешь бесплатно держать несколько гарнизонных подразделений и пополнять потрепанные в сражениях отряды. Защитники поселений с каменными стенами смогут выливать на головы врагов раскаленное масло, как в *Rome: Total War*. К сожалению, разработчики не захотели возвращать подкопы.

## ДАЙТЕ ВСЕ И ПОБОЛЬШЕ

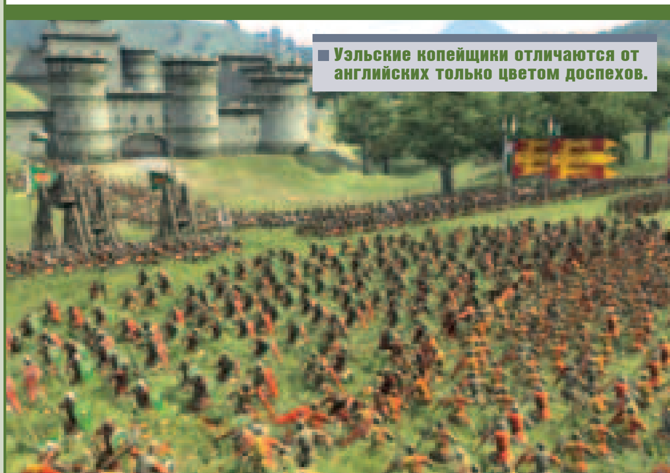
Новое творение компании The Creative Assembly не похоже на обычный аддон. Вместо парочки простеньких доработок, горстки новых карт для одиночного и сетевого режимов разработчики приготовили для нас столько изменений, что их хватит для третьей части знаменитого сериала.

Лучше всего о достоинствах Medieval II: Total War – Kingdoms говорит сухая статистика: 23 фракции, 150 типов доселе невиданных юнитов, больше десятка великих правителей с уникальными особенностями, 20 исторических сражений, шесть новых сценариев для мультиплеерных баталий, 35 музыкальных композиций.

Теперь прибавь к этому улучшенный искусственный интеллект противников, возможность строить крепости и управлять сразу несколькими армиями, а также доступ к специальному редактору для создания различных модов. Выглядит впечатляюще.

Остается дождаться, когда игра появится в продаже. А это случится совсем скоро – уже этой осенью. И если тебе нравится серия Total War – ни в коем случае не пропусти это интереснейшее дополнение к отличной игре. Его закончат совсем скоро.

**ЗАЩИТНИКИ ПОСЕЛЕНИЙ С КАМЕННЫМИ СТЕНАМИ СМОГУТ ВЫЛИВАТЬ НА ГОЛОВЫ ВРАГОВ РАСКАЛЕННОЕ МАСЛО**



Уэльские копейщики отличаются от английских только цветом доспехов.



Сейчас вам, ребятки, рога-то поотшибают.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ
WWW.NVDD.RU
1С
ARISE
кranx productions



| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| Action |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Capcom |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Capcom |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| 1 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.capcom.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| 2008 год |

Текст: Андрей Первый

# DEVIL MAY CRY 4

## КОГДА ДАНТЕ УХОДИТ

**Мы уже давно привыкли, что консольные хиты – редкие гости на PC. А если они и появляются у нас на пороге, то лишь через пару-тройку лет. Да еще и переносятся абы как: текстуры уродливее некуда, управление просто ужасное… К счастью, Sony и Microsoft выпустили наконец приставки нового поколения, и теперь хотя бы за графику мы спокойны.**

### НАШЕ СЧАСТЛИВОЕ ДЕТСТВО

Capcom частенько балует нас своими творениями. Правда, подборка уж очень странная. Например, старенький *Breath of Fire IV* они зачем-то перенесли на персоналки. А куда более современный *Breath of Fire: Dragon Quarter* – нет. Такая же беда с серией *Devil May Cry*. Первую и вторую части можно увидеть только на PlayStation 2. Третью нам все-таки подарили, но она оказалась упрощенной «специальной» версией. А вот *Devil May Cry 4* придет на PC почти одновременно с консолями. И он наверняка нам понравится.

А как иначе? Разве найдется хоть один человек, который, увидев изумительную графику и бесшабашный веселый экшен, тотчас не отправится в магазин за игрой? Можно ли равнодушно смотреть на роскошные готические замки, пробивающиеся сквозь витражи солнечные лучи, полупрозрачных ледяных монстров, захватывающие магические эффекты и умопомрачительные трюки, которые проделывает…

Нет, вовсе не Данте. Всеми любимый герой ныне прозябает на задворках. Чем он заслужил подобную роль – непонятно, да и создатели не объясняют свое решение. Но не расстраивайся. Нового борца с демонами зовут Неро, и он ни в чем не уступает своему предшественнику. Даже внешне ребята здорово смахивают на близнецов или как минимум родственников: у них одинаковый цвет волос, схожие черты лица и даже одежду для них как будто шила одна и та же портниха.

### СВОЙ – ЧУЖОЙ

К счастью, экипировка Неро все-таки отличается. Как и Данте, парень таскает с собой меч и огнестрельное оружие. Но вместо двух пистолетов у него всего один двуствольный револьвер «Лазурная роза». У клинка имя не менее поэтичное – «Красная королева». И это не просто кусок хорошо заточенной стали. Рукоять напоминает ручку мотоцикла. С ее помощью Неро буквально «заводит» свой меч, и демоны получают еще больший урон.

Но куда интереснее способность «Глашатай Дьявола». Правой рукой герой притягивает к себе монстров и пронзает их насквозь. Или, наоборот, отбрасывает подальше. Впрочем, можно швырнуть одно чудище в другое, и тогда, отлетев в сторону, они потеряют много здоровья. Против снежных демонов такая тактика незаменима, ведь они постоянно возрождаются.

Совмещая уколы мечом, стрельбу и особенности «Глашатая», ты создашь самые невероятные комбинации ударов. Как и прежде, чем жестче ты рас-

**Правой рукой герой притягивает к себе монстров и пронзает их насквозь. Или, наоборот, отбрасывает подальше**



Неро, как и Данте, отпускает шуточки в адрес своих противников. Причем многие уже сейчас говорят, что у него это получается намного лучше.



"Глашатай Дьявола" несется вперед!

правляешься с врагами, тем больше красных сфер остается после их гибели. Не говоря уж об удовольствии. Наблюдать за грациозными отточенными движениями нашего подопечного можно сколько угодно долго. Вот он протыкает противника мечом, подбрасывает вверх, сам взмывает ввысь, всаживает в жертву еще несколько пуль, снова поддевает ее мечом и что есть силы швыряет на землю. Кровь брызжет во все стороны, из расплющенного бедолаги выпадает пара десятков заветных шаров. Красотища!

Не менее приятно биться с боссами. Авторы пока что показали лишь одного – гигантского огненного рогача на четырех ногах – Бериала. Эдакая помесь кентавра-переростка и Балрога из «Властелина колец». Объятая пламенем адская тварь несколькими ударами уложит маленького Неро, и ему нужно здорово попотеть, чтобы с ней справиться. Впрочем, как и раньше, надо лишь внимательно понаблюдать за движениями монстра и сообразить, как лучше всего его обезвредить. Силу Бериалу придает огонь. А как тушить огонь, если поблизости нет огнетушителя? Правильно, забросать песком. При помощи «Глашатая» герой несколько раз утаскивает разъяренного люцифера под землю. Оставшись без спасительного пламени, почерневший демон – легкая добыча для любого охотника на обнаглевших чертей.

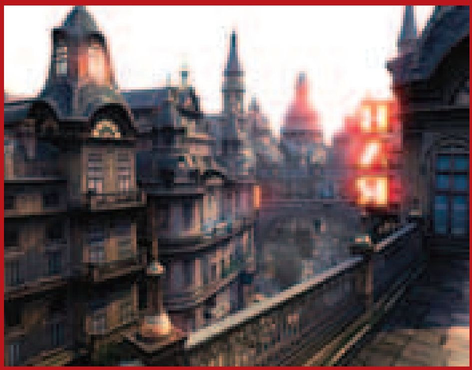
Что ж, уже сейчас мы не сомневаемся: это будет настоящий хит. Главное, чтобы с выходом авторы не затягивали. И при переносе не напортачили с управлением. Остальное испортить просто-напросто невозможно.

Кстати, Capcom хвасталась, что придумала универсальную систему, при помощи которой можно создавать игры сразу для нескольких платформ без запозданий. Вот и посмотрим, как она сработает на деле.

## ВИД ОТОВСЮДУ

Многие фанаты просили авторов, чтобы они вернули фиксированное положение камеры. Отчасти те вняли их мольбам. В большинстве игровых зон она двигается автоматически и занимает лучший, по мнению дизайнеров, ракурс. Но в некоторых местах все-таки придется перемещать ее самостоятельно.

Еще одной значимой особенностью станет интерактивность уровней. Мы сможем разрушить большинство окружающих объектов, остальные разломают сами авторы. Например, возле ледяного замка на голову герою обрушится огромная колонна.





Старина Данте получит почти все стили, которые у него были раньше.

## НЕПОТОПЛЯЕМЫЙ



Хотя старину Данте и отправили на скамейку запасных, он все-таки появится в игре. С ним связана часть сюжетной линии. Поначалу ветеран будет враждовать с Неро, и мы, скорее всего, увидим дуэль героев (ура!). Авторы обещают сохранить почти все стили, которые были у Данте в третьей части. Причем переключать их теперь можно на лету, нажав всего лишь одну кнопку. Конечно, пистолеты и меч знаменитому охотнику также сохранили.



| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| Action |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Electronic Arts |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Pandemic Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 2 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.mercs2.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| 22 октября 2007 года |

# MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

## СОЛДАТЫ УДАЧИ

Текст: Борис Соколов

Полная свобода действий, переговоры с несколькими враждующими группировками, погони на автомобилях и боевой технике, обилие полностью разрушаемых объектов и огромное количество красочных батальных сцен – вот главные особенности *Mercenaries 2: World in Flames.*

### НЕЗНАКОМЫЕ НАЕМНИКИ

Наверняка ты хочешь спросить: «Цифра два в названии есть, но почему-то я такой серии не припоминаю. Что за зверь?» *Mercenaries: Playground of Destruction* пользовалась большим успехом на PlayStation 2 и Xbox. Солдат удачи выполнял поручения разных заказчиков в Северной Корее. Собственно, тем же самым нам придется заниматься и в продолжении. Сменится лишь место действия.

Поначалу второй эпизод сериала хотели выпустить только на PlayStation 3. Но позже разработчики решили, что не стоит обделять и другие платформы, в том числе PC.

### ПОПОЛНЕНИЕ ПРИБЫЛО

О сюжете известно немного. Спустя два года после событий первой части в Венесуэле разгорелся вооруженный конфликт. Схлестнулись местные партизаны, крупная нефтяная компания Universal Petroleum и пираты. Каждая сторона собрала внушительную армию, но самые опасные миссии они почему-то поручают бойцам частного военного агентства – главным действующим лицам игры.

В Mercenaries 2: World in Flames ты познакомишься с четырьмя героями. Трое из них были в первой части: американец Кристофер Джейкобс, китаянка с британским паспортом Дженнифер Муи и швед Матиас Нилссон (внешне парень напоминает разукрашенного татуировками древнего скандинавского воина с прической, как у панка). В продолжении к ним присоединится девушка из Лос-Анджелеса – Ева Наварро. Действия оперативной группы по-прежнему координирует радистка Фиона Тэйлор.

Дипломатическая система не изменилась. Выполнив поручение одного из заказчиков, будь готов к тому, что пострадавшая сторона на тебя обидится. Поэтому даже не пытайся угодить всем трем работодателям. К примеру, иногда ты станешь свидетелем ожесточенных перестрелок. Придется решать прямо на месте, к кому присоединиться.

### БОЛЬШЕ И ЛУЧШЕ

События развернутся как в городах, так и на открытой местности. С оружием в руках ты прогуляешься по тропическим джунглям, побываешь у подножья Анд, увидишь трехмерную копию самого высокого в мире водопада Анхель, переправишься через реку Ориноко и поплаваешь в соленой воде озера Маракайбо. В мегаполисах, напротив, увидишь оживленный трафик и шатающихся без дела мирных жителей.

Новый движок (первый эпизод сериала создавался на основе RenderWare) без проблем моделирует огромные уровни. Полигонов хватает как на прорисовку

**ВЫПОЛНИВ ПОРУЧЕНИЕ ОДНОГО ИЗ ЗАКАЗЧИКОВ, БУДЬ ГОТОВ К ТОМУ, ЧТО ПОСТРАДАВШАЯ СТОРОНА НА ТЕБЯ ОБИДИТСЯ**



Солдаты удачи плевать хотели на мораль. Надо разрушить церковь – без проблем, лишь бы деньги платили.



Пилот вцепился мертвой хваткой в штаны шведского наемника.

большого количества врагов, так и на красивые природные ландшафты. Рассекающие по улицам автомобили по степени детализации почти ничем не уступают своим собратьям из современных гоночных аркад. Кстати, заполучить транспорт можно двумя способами. Первый – попросить своих боссов доставить то или иное средство передвижения в заданную точку. Сделать это просто: помечаешь место дымовой шашкой и через некоторое время суперсовременный самолет с вертикальным взлетом V-22 Osprey доставляет тебе «посылку». Второй – украсть. Разработчики решили усложнить нам задачу. Теперь угон автомобилей превратили в небольшую мини-игру. Чтобы взломать замок, тебе надо нажать определенную комбинацию клавиш. Чем дороже машина, тем сложнее ее открыть.

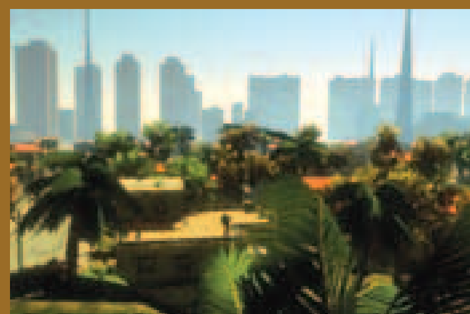
## КАК В КИНО

Значительно улучшится физика. Уничтожить можно чуть ли не каждый объект. Зачем стрелять в засевших за стенами противников, если можно взорвать весь дом? Вот еще один пример: делаешь дырку в цистерне бензовоза (в отличие от большинства игр здесь емкости с горючим не взрываются от одного выстрела), садишься за руль, объезжаешь вокруг какой-нибудь постройки, а затем из укромного местечка кидаешь в пролитое горючее зажженную спичку. Огонь быстренько выкурит из убежища кого угодно.

Герои игры дадут фору многим персонажам голливудских боевиков. Солдаты удачи преодолевают огромные расстояния вплавь и без проблем запрыгивают на дуло движущегося танка. С помощью «кошки» они могут забраться на крышу высотного здания и даже в кабину пилота зависшего в небе вертолета. Этот и многие другие трюки ты сможешь проделать уже 22 октября.

## ЗАПРЕЩЕННЫЕ НАЕМНИКИ

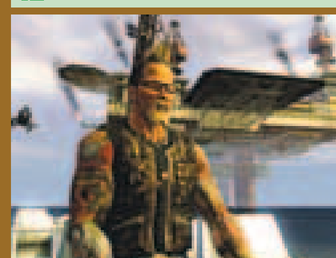
**Сюжет *Mercenaries 2: World in Flames* пришелся не по душе властям Венесуэлы. В мае прошлого года официальные лица этой страны обвинили сотрудников Pandemic Studios в том, что они способствуют развязыванию войны между США и режимом Уго Чавеса, после чего попросили свернуть разработку. На этом борьба с еще не вышедшим проектом не закончилась. Три месяца назад Venezuela Solidarity Network опубликовала петицию. В ней лидеры различных религиозных организаций попросили издательство Electronic Arts отказаться от финансирования проекта.**





Похоже, он захотел оторвать от башни станковый пулемет.

## СВОЯ ТАТУИРОВКА



**Прошлым летом компания Pandemic Studios провела среди поклонников Mercenaries конкурс на лучшую татуировку. Разработчики получили от фанатов сериала огромное количество рисунков. Некоторые из них можно увидеть на официальном сайте игры. Победителем стал 13-летний американец Мэтт Делука (Matt Deluca). Теперь на одном из бицепсов разукрашенного с ног до головы шведа Матиаса Нилссона будет красоваться меч, обвитый двумя цветками.**



| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| First-Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Codemasters |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Buka Entertainment |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Spark Unlimited |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Не объявлено |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.codemasters.co.uk/games/?gameid=22159 |
| ДАТА ВЫХОДА |
| IV квартал 2007 года |

Текст: Роман "ShaD" Епишин

# TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

## ГИТЛЕР ОККУПИРУЕТ АМЕРИКУ

«Я хотел задушить младенца по имени «большевизм» еще в колыбели, но даже если бы Гитлер вторгся в ад, я бы обратился в Палату общин, чтобы они пересмотрели свои взгляды на дьявола», – легендарное высказывание Уинстона Черчилля как нельзя лучше объясняет его политику во время Второй мировой войны. Во многом благодаря авторитетному премьер-министру Великобритании капиталистический Запад объединился с Советским Союзом против нацистской Германии. В противном случае все могло закончиться совсем иначе…

### А ЧТО, ЕСЛИ…

Упоминание великой войны в нашем журнале наверняка вызовет у тебя вполне оправданный скепсис. Количество посвященных ей проектов давно перешло все допустимые рамки. Однако не спеши перелистывать страницу и послушай продюсера *Turning Point Дина Мартинелли* (Dean Martinelli). «Мы не хотели браться за очередной экшен, действие которого разворачивалось бы на тихоокеанском или европейском фронтах. Да и в сотый раз устраивать «День Д» тоже не собирались», – заявил он в интервью нашим американским коллегам.

Студия Spark пошла иным путем и придумала свое, альтернативное, развитие войны. Правда, участие в разработке специалистов, которые некогда создавали «почти исторические» серии *Call of Duty* и *Medal of Honor*, повлияло на сценарий: авторы очень бережно относятся к фактам. Невероятный сюжет не высосан из пальца, а основан на реальных событиях.

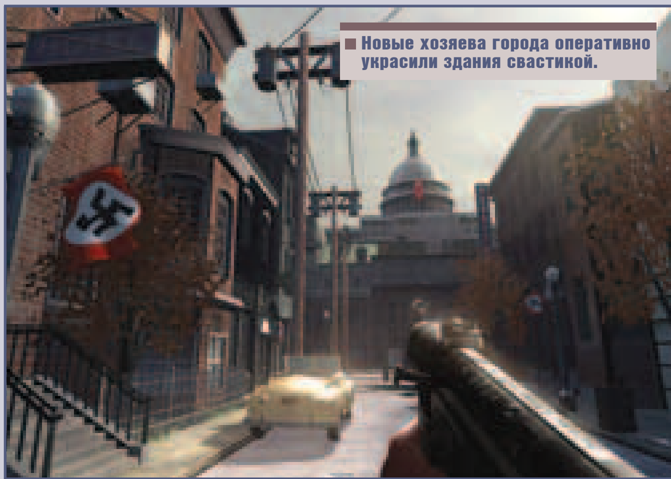
В 1931 году Уинстона Черчилля сбило такси. Из-за травмы знаменитый политик мог передвигаться только с тростью. В сценарии игры трагичный инцидент тоже есть, однако премьер-министр в нем погибает. Нелепая случайность в корне меняет ход войны: Европа не протягивает руку помощи Советскому Союзу, США остаются сторонним наблюдателем, не вступая в боевые действия, и Германия беспрепятственно захватывает одну страну за другой. К 1945 году Старый Свет и территория СССР оказываются под властью Адольфа Гитлера, а в 1951 году нацистская армада появляется у берегов Америки.

### ПАРТИЗАН ИЗ НАРОДА

Главный герой по имени Дэн Карсон (Dan Carson) в тот роковой день работал на стройке в Нью-Йорке (именно этот мегаполис пал первой жертвой немецкой военной машины). Как и Гордон Фримен (Gordon Freeman) из приснопамятной *Half-Life*, Дэн никогда не думал, что станет героем. Но перед лицом серьезной угрозы он, недолго думая, взялся за оружие. Вернее, на первых порах партизану придется полагаться лишь на свою силу и ловкость.

Авторы называют *Turning Point* экшеном от первого лица, однако все «рукопашные» сцены для пущей зрелищности показаны со стороны. Мистер Карсон выворачивает фашистам руки, безжалост-

**К 1945 году Европа и территория СССР оказываются под властью Гитлера, а в 1951 году нацисты напали на Америку**



Новые хозяева города оперативно украсили здания свастикой.



Ни один фильм-катастрофа не показывал Нью-Йорк таким...

но раскалывает их черепушки о бетонные стены и швыряет на землю с большой высоты. При этом игрок сам решает, как именно поступить в той или иной ситуации: попробовать с риском для жизни отнять у солдата оружие или, неожиданно навалившись сзади, сбросить слугу вермахта с десятого этажа.

Помимо немецкой пехоты партизану угрожает сам город, измученный ковровыми бомбардировками. Дэну не раз придется спасаться из пылающих, разваливающихся буквально на глазах зданий, когда стены ходят ходуном, а лестничные клетки рассыпаются прямо под ногами. Стойко выдержав все испытания, герой покинет Нью-Йорк и отправится в Вашингтон, где присоединится к организованному сопротивлению. Позже его ждут не только увлекательные перестрелки в городах США, но и занятные приключения на улицах Лондона.

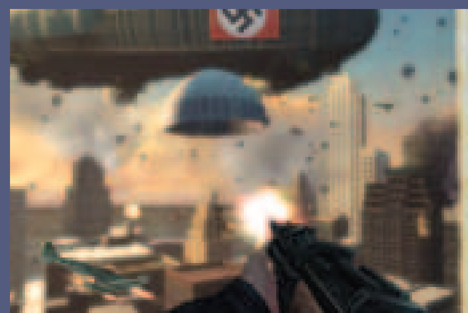
## Исполинский Нью-Йорк

Разработчики честно признаются, что сюжет линеен, хотя и обещают чуть больше вольностей, чем было в той же Call of Duty. Нехватка свободы, как всегда, компенсируется зрелищностью: пока игрок идет проторенной дорожкой, авторы развлекают его всевозможными сюрпризами и сценками из жизни оккупированной Америки. Если учесть, что игра создается на основе Unreal Engine, экскурс в альтернативную историю обещает быть умопомрачительно красивым. Величия военным пейзажам добавляет гигантомания дизайнеров. Сверкающие громады небоскребов занимают полнеба, а в лучах заходящего солнца плывут огромные дирижабли. Разумеется, всего перечисленного недостаточно, чтобы сделать игру «поворотной точкой» в развитии жанра, зато с лихвой хватит на отличный хит, которому гарантированы любовь и уважение поклонников. Особенно в Германии…

## Альтернативная история

Сценаристы студии **Spark** не первыми попытались ответить на вопрос: «А что было бы, если бы?..» В марте этого года компания **Digital Reality** выпустила стратегию ***War Front: Turning Point***. По сюжету в ней скоропостижная кончина постигла не Черчилля, а самого Гитлера.

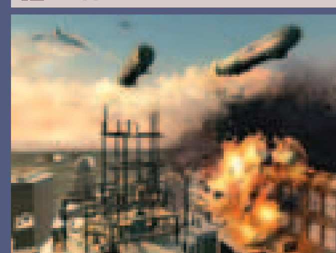
Еще раньше, в сентябре 2003-го, **IO Interactive** сотворила экшен ***Freedom Fighters***, где мы увидели мир под властью СССР. Победив во Второй мировой, коммунисты подмяли под себя всю Европу и напали на все тот же Нью-Йорк. Выходит, тема очень популярная.





Партизаны сражаются и при свете дня, и глубокой ночью.

## Надуманный прогресс



Фантазия авторов изменила не только исторические события, но и немецкое оружие. Нацисты летают на реактивных самолетах, бомбят города с бортов дирижаблей и палят из усовершенствованных пулеметов. Например, представленный в игре MP50 – это реально существовавший MP40 с повышенной скорострельностью. А доведенный до ума гранатомет Panzerstreik в отличие от настоящего выпускает по три снаряда сразу.



| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| Action / Role-Playing Game |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Руссобит-М |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Deep Shadows |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Не объявлено |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.playten.com/eng/development.php?page=49&view=17 |
| ДАТА ВЫХОДА |
| IV квартал 2007 года |

Текст: **Андрей Первый**

# XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО (WHITE GOLD: WAR IN PARADISE)

## НА НОВЫЙ ЛАД

Путевка на курорты Карибского бассейна стоит ой как недешево. Но украинская студия Deep Shadows всего за несколько сотен рублей позволит побывать в маленькой латиноамериканской стране, пообщаться с местным населением, раскрыть древние тайны индейцев и поучаствовать в борьбе между правительством и повстанцами. Заманчивое предложение, такого ни в одном туристическом агентстве не найдешь.

### ТАМ ЖИВУТ НЕСЧАСТНЫЕ

Хотя игра и называется *«Xenus 2: Белое золото»*, имя – единственное, что роднит ее с предшественницей. Сменилось все – место и время действия, главный герой. Итак, на дворе 2010 год. В одной солнечной банановой республике творятся бесчинства. Власти, по сути, не могут управлять государством. Все увереннее себя чувствуют вожди обездоленного «пролетариата». Наркобароны открыто воюют друг с другом за контроль над кокаиновыми плантациями. Вот такую наваристую кашу тебе предстоит расхлебывать.

Твой подопечный – бывший офицер спецподразделения армии США, ныне работающий на частную компанию. Ему приказали провести расследование, и парню придется здорово попотеть, чтобы выполнить поручение.

Впрочем, о сюжете можно сразу забыть. На огромном архипелаге площадью 140 квадратных километров и без него есть чем заняться. Иди куда хочешь, торгуй в городах или деревнях с местным населением, стреляй в кого угодно, угоняй любую технику, подрабатывай наркокурьером или контрабандистом, гуляй по джунглям в поисках старинных храмов ацтеков, выполняй сотни поручений, собирай пустые пивные бутылки на пляже и сдавай в пункты приема, ныряй за жемчугом, помогай противоборствующим группировкам, участвуй в военных операциях... Чего здесь только нет!

От твоих действий зависят не только взаимоотношения с фракциями и персонажами, но и то, какой видеоролик покажут в финале. Авторы обещают, что игру захочется проходить снова и снова, чтобы увидеть все концовки и варианты решения тех или иных задач. Большая часть квестов линейна, этого от нас не скрывают. Не утаивают авторы и «почтовые» задания.

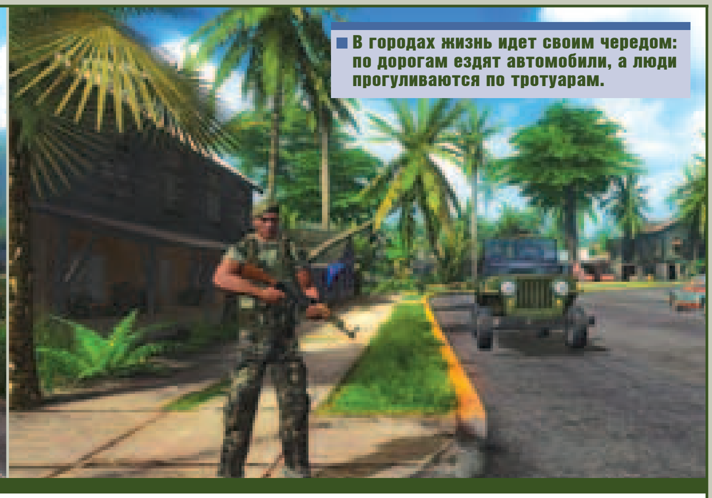
В прошлогодней *Just Cause* был весомый недостаток – отсутствовала ролевая система. К счастью, украинские разработчики не допустили подобного промаха. За выполнение квестов мы получаем баллы опыта, которые тратим на приобретение и совершенствование умений героя (всего их около 20). Многие из них понадобятся во время миссии. Например, навыки хакера, подрывника или способность бесшумно прокрасться мимо врагов.

Кстати, в игре нам довольно оригинально дают понять, близка ли опасность. Чем сильнее стучит сердце персонажа, тем больше шансов, что враги его обнаружат и откроют огонь. Вот только удобно ли будет игроку?

**ВЫПОЛНЯЙ СОТНИ ПОРУЧЕНИЙ, СОБИРАЙ ПУСТЫЕ ПИВНЫЕ БУТЫЛКИ НА ПЛЯЖЕ И СДАВАЙ В ПУНКТЫ ПРИЕМА, НЫРЯЙ ЗА ЖЕМЧУГОМ...**



В игре можно водить не только «гражданскую», но и военную технику.



В городах жизнь идет своим чередом: по дорогам ездят автомобили, а люди прогуливаются по тротуарам.

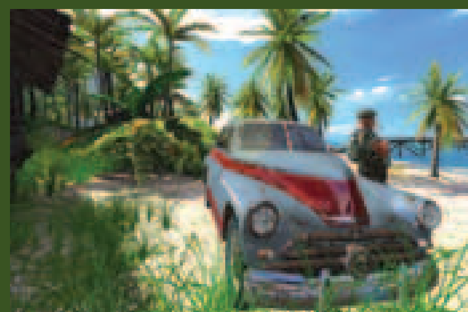
## УКРАИНА ПРОТИВ ГЕРМАНИИ

Достаточно посмотреть на скриншоты, чтобы заметить одно из главных достоинств игры – великолепную графику. Движок Vital Engine 3 – собственная разработка Deep Shadows, и им по праву можно гордиться. Отличные текстуры, анимация и поддержка всех современных технологий – лишь малая часть его достоинств. Куда важнее, например, что карта подгружается на лету и надпись "loading" мы увидим только при запуске. А еще нам позволят разрушить и поломать практически любые объекты, будь то дома, хижины или простые ящики. В игре использована зональная система повреждений, которая управляется специальным физическим ядром. Не знаю, смогут ли украинцы превзойти *Crysis*, но оказаться в «интерактивном» мире всегда приятно.

Если ты играл в *Xenus*, то наверняка помнишь, что огромные куски уровней там попросту повторяются. Авторы внимательно изучили все отзывы и постарались избежать этого изъяна в «Белом золоте». Ландшафт уникален практически везде, кроме разве что самых маленьких островков. Да и о красоте дизайнеры позаботились: в игре есть на что посмотреть. Особенно они гордятся подводными миссиями.

## ИГРОКИ-МАРОДЕРЫ

Враги неплохо ориентируются в бою. Они кидают гранаты, убегают, почувствовав серьезную опасность, зовут на помощь друзей, стараются окружить и зайти со спины. По большей части придется сражаться с людьми, но и злобные животные тоже встречаются. Есть даже мутировавшие мантиссы и другие чудовища, о которых авторы пока не говорят. С тела поверженного противника можно забрать оружие и даже одежду. Всего в игре два десятка разных стволов. Есть и всяческие модификации для них, причем с этим связан отдельный навык.



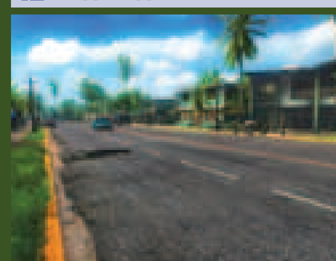
## РИФЫ

Единственное, что может похоронить все усилия программистов, художников и дизайнеров, – сценарий. Увы, о сюжете отечественные разработчики вспоминают в самую последнюю очередь, и мы очень надеемся, что создатели Xenus 2 не повторят их ошибок. Участвовать в интересных и захватывающих приключениях, читать грамотно написанный и лишенный ужасных канцелярских оборотов текст – наша заветная мечта. Хочется верить, что они воплотят ее в жизнь.



Этим видам позавидовали бы даже создатели Far Cry. В 2003 году.

## СЕДЛО ДЛЯ АКУЛЫ



Одна из главных изюминок игры – обилие техники. Ездить можно на чем угодно, но интереснее всего, разумеется, не обычные легковушки и грузовички, а военные машины. В твоем распоряжении окажутся танки, бронетранспортеры, армейские джипы и даже самолеты и вертолеты. Всегда приятно устроить налет на укрепленную вражескую базу. Но самым неожиданным сюрпризом стало умение «Друг рыб». Овладев им, ты сможешь кататься на акуле!




| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Action / Role-Playing Game |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Руссобит-М |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Deep Shadows |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Не объявлено |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.deep-shadows.com/ru/projects.php?id=3 |
| ДАТА ВЫХОДА |
| III квартал 2007 года |

Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

# ПРЕДТЕЧИ (THE PRECURSORS)

## И ЧТЕЦ, И ЖРЕЦ, И НА ДУДЕ ИГРЕЦ

Мне очень нравятся игры, где есть свобода действий, пусть даже мнимая. Именно поэтому, узнав два года назад о «*Предтечах*», я сразу добавил их в свой личный список самых ожидаемых проектов. Правда, поначалу опасался подвоха, памятуя о прошлом творении Deep Shadows – крайне противоречивой «*Xenus. Точка кипения*». Но чем больше становилось известно о проекте, тем быстрее рассеивалось мое недоверие. А после визита в штаб-квартиру разработчиков это предубеждение почти совсем исчезло.

О «Предтечах» мы уже писали в январском номере. Не сказать, чтобы с тех пор что-то кардинальным образом поменялось, зато многое прояснилось.

### КОМПАКТНАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Наконец стали известны некоторые подробности о сюжете. Главный герой – молодой выпускник военной академии. Прибыв на родную планету, он узнает, что в космосе творится какая-то чертовщина. Что именно – разработчики пока не говорят, но мрачные события как-то связаны с родиной нашего протагониста. Разумеется, дело нельзя пускать на самотек, нужно срочно спасать мир. Как всегда.
Путь к счастливому финалу довольно долог. Нашему вниманию предложат около 250 миссий – как основных, так и побочных. Но не все они связаны с драками и убийствами. Иногда проблемы можно разрешить мирным путем. Однако мне больше нравится грубая сила, ведь схватки в «Предтечах» динамичные и зрелищные. Кроме того, очень хочется опробовать в деле все 15 видов оружия: обычное (винтовки, гранатомет, арбалет), энергетическое (несколько разновидностей бластеров) и органическое (оно настолько любопытно, что мы ему даже отдельную врезку посвятили).
Мы побываем аж на десяти планетах, причем можно без ограничений слетать на любую из них. При этом площадь доступной территории каждого мира – от пяти до двадцати квадратных километров. Это немало. Хотя, например, в *Armed Assault* глобальная карта простиралась на сто квадратных километров.

### ГАЛОПОМ ПО ПЛАНЕТАМ

Тем не менее топать пешком по таким просторным уровням – сомнительное удовольствие, поэтому в игре есть несколько средств передвижения. Например, огромный боевой робот, шустрое багги, маневренная авиация… Повреждения технике наносятся с учетом зональной системы. Герой (как и его противники) легко искорежит любую часть кузова или прострелит колесо грузовичку. Похвально, ведь обычно в экшенах любая автомашина – просто «коробка» с определенным количеством хит-поинтов.
Но это все наземный транспорт. Куда интереснее звездолет. С его помощью мы переезжаем с одной планеты на другую. К сожалению, нам доступен лишь один космический корабль на протяжении всей игры. Зато приключения с ним

**НАШЕМУ ВНИМАНИЮ ПРЕДЛОЖАТ ОКОЛО 250 МИССИЙ – КАК ОСНОВНЫХ, ТАК И ПОБОЧНЫХ. НО НЕ ВСЕ ОНИ СВЯЗАНЫ С УБИЙСТВАМИ**



Бои в космосе зрелищные, но уж больно аркадные.



Космические пираты предпочитают маленькие, но очень маневренные звездолеты.

разнообразнее: надо охранять или грабить торговые караваны, сбивать астероиды, сражаться с пиратами… Чтобы последним жизнь медом не казалась, советую как следует прокачать свой звездолет: оборудовать его дополнительным оружием, сменить броню, поставить двигатель помощнее, увеличив скорость и маневренность.
Космос в «Предтечах» красивый и интересный, но не стоит ждать полноценного симулятора. Все-таки он слишком аркадный (на его фоне *Darkstar One* покажется сложнейшей игрой для хардкорщиков), к тому же большую часть игры мы проведем на поверхности планет.

## DEEP SHADOWS: МАСТЕРА-ПОЛУНОЧНИКИ



**Зачастую названия компаний выбираются случайно. Но порой в ничего не значащее, казалось бы, словосочетание вкладывается смысл. Deep Shadows – яркий пример. Работники студии любили засиживаться в офисе до ночи. «В один из таких поздних вечеров в здании отключили свет. Ребята не стали расходиться по домам – надеялись, что подачу электричества скоро восстановят. Нашли свечку, сели пить чай, засмотрелись на прыгающее пламя, а потом на причудливые тени на стенах. Именно так появилась идея названия Deep Shadows» (Александр Хруцкий)**

## НЕ ПЕЙ ВИНА, ГЕРТРУДА

В «Предтечах» та же самая ролевая система, что и в *«Xenus 2: Белое золото»*. Разработчики избавились от параметров, но добавили перки, которые мы получаем с каждым новым уровнем (опыт традиционно дают за убийство врагов и выполнение заданий). С их помощью герой улучшает свою меткость, грузоподъемность, навыки пилотирования звездолета, дипломатические способности и даже устойчивость к алкоголю (в некоторых квестах надо изрядно напиться!). С вредными привычками вообще шутить опасно: в игре есть три типа зависимости: алкогольная, наркотическая и медикаментозная. «Подсевший» на «дурь» никуда не годится и станет тебе лишь обузой. Так что не стоит забывать об этой важной проблеме.

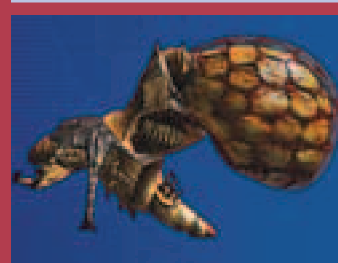
## А НАПОСЛЕДОК Я СКАЖУ…

Что же, если авторы доведут свой проект до ума и устранят все ошибки, нас ждет отличный отечественный (ну почти отечественный) экшен – не хуже, чем *S.T.A.L.K.E.R.* Если поторопятся или поленятся, повторится история первого Xenus (хорошая игра, паршивая реализация). Ребята, не оплошайте, мы хотим получить мегахит!



Движок Vital Engine 3.0 поддерживает все новомодные графические технологии: motion blur, HDR, шейдеры версии 3.0.

## БИООРУЖИЕ



**Познакомим тебя поближе с «биологическим оружием» игры. Хесатсак – насекомое, используется вместо ножа. Острие – это крылья с прочным хитиновым покровом. Сину-ду – гигантская пиявка. Выплевывает зеленые сгустки, на некоторое время изменяющие молекулярное строение клеток и уменьшающие их в несколько раз (привет, *Duke Nukem 3D!*).Тенисек – электрический моллюск, генерирующий мощный энергетический разряд.**



| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| First-Person Person |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Techland |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Techland |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 32 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.warhoundgame.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| IV квартал 2007 года |

Текст: Александр Краснов

# WARHOUND

## НАЕМНИКА ЗАКАЗЫВАЛИ?

**Практически в каждом новом экшене ты становишься спасителем мира, защитником униженных и оскорбленных или в крайнем случае мстишь за былые обиды. То есть положительным героем. И лишь немногие разработчики понимают, какой привлекательной иногда кажется «темная сторона».**

### НОВЫЙ ВИД ГЕРОЕВ

Одна из первых качественных игр, где нам доверяли «плохого парня», – легендарная *Hitman: Codename 47*. Беспринципный молчаливый убийца охотился на подонков по всему свету. Продолжить дело лысого киллера решила компания Techland, известная тебе по *Chrome* и *Call of Juarez*. В ее новом шутере *Warhound* ты станешь одиноким наемником, не гнушающимся выполнять сомнительные задания. К его услугам прибегают самые отъявленные мерзавцы со всего света: наркобароны, работорговцы, диктаторы и даже бюрократы-чиновники из уважаемых европейских государств!

В отличие от той же Hitman тебе дают возможность самому выбирать, какие поручения брать, а от каких отказываться. После прохождения тренировочного уровня открывается карта, где отмечены все доступные задания. Нашел миссию с подходящими условиями? Вперед! Слава самого свирепого и хитрого наемного убийцы ждет тебя.

Разработчики позаботились, чтобы каждый уровень здорово отличался от остальных. Поэтому ты побываешь во многих уголках планеты, даже самых экзотических: посетишь Корею, европейские страны и джунгли Амазонки, а затем заглянешь в Африку, Восточную Азию, на острова Тихого океана и Балканы. К сожалению, в Россию наш антигерой вряд ли заедет. Разумеется, чем сложнее задача – тем выше награда.



Сколотить состояние – главная цель игры, иначе зачем вообще ввязываться в этот грязный бизнес? Успешно выполняя контакты, ты будешь получать огромные деньги. Но и траты возрастут на порядок. Надо приобретать оружие и отстегивать немалые суммы за полезные сведения, давать взятки, покупать спутниковые снимки вражеских баз и даже авиабилеты! К счастью, платят не только за головы мятежных генералов и тому подобных важных шишек. На каждом уровне разбросаны ценные вещи вроде статуэток, слитков золота, дорогих часов и редких украшений, которые всегда можно обменять на солидную сумму. Если есть желание, продавай трофейное оружие, вот только много ли

**НАДО ПРИОБРЕТАТЬ ОРУЖИЕ И ОТСТЕГИВАТЬ НЕМАЛЫЕ СУММЫ ЗА ПОЛЕЗНЫЕ СВЕДЕНИЯ, ДАВАТЬ ВЗЯТКИ, ПОКУПАТЬ АВИАБИЛЕТЫ**



Напасть со спины – главная мечта любого наемника.



В мир иной с распростертыми объятиями.

ты сможешь утащить на себе автоматов Калашникова?

## ТАНКОМ, ДЖИПОМ, ГРУЗОВИКОМ

Не желая отставать от моды, разработчики решили добавить в Warhound ролевую систему, пускай и не самую сложную. У героя три основных параметра: ловкость, вождение и умение обращаться с оружием. Получая уровни и распределяя полученные баллы, ты сможешь использовать самые совершенные орудия убийства и даже без труда карабкаться по горам. Кроме того, ты получишь дополнительные навыки, которые нужны не так часто. Например, твой герой научится взламывать электронные замки, скачивать информацию с закодированных жестких дисков и устанавливать взрывпакеты.

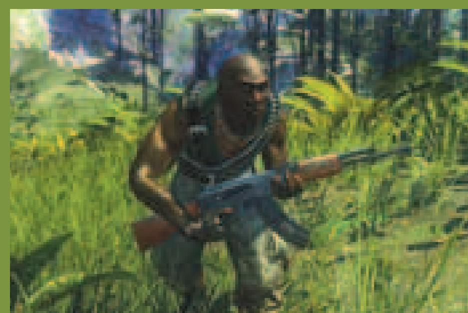
Еще одно немаловажное умение – управление транспортом. Почти на всех уровнях ты найдешь грузовики, джипы, обычные легковушки и даже танки. Согласись, всегда приятно сесть за руль грозной боевой машины и перестрелять убогих аборигенов с их жалкими автоматами. В Warhound тебе предоставят такую возможность. Но не забывай, что взрывчатки у врагов полно, начиная с динамита и заканчивая снарядами для гранатомета. Поэтому при желании они остановят танк за считанные секунды. Пока неизвестно, насколько точной будет физическая модель техники, но вряд ли разработчики попытаются переплюнуть симуляторы.

Сейчас Warhound выглядит очень привлекательно. Часто ли встретишь в одном проекте мириады возможностей, горы оружия и настоящую свободу действий? При этом в главной роли хладнокровный и жестокий наемник. Не забудем о приятной внешности игры. Судя по роликам и картинкам, мы увидим отличные трехмерные модели и великолепные джунгли. Techland, не подведи.

## ХРОМИРОВАННЫЙ МОТОР

Думаю, ты удивишься, если мы тебе скажем, что ***Warhound*** создается на движке **Chrome** – игры четырехлетней давности. Но не беспокойся: это будет уже его четвертое поколение.

Новое ядро Techland поддерживает все мыслимые и немыслимые эффекты, включая блеск пота на солнце, ослепительные вспышки взрывов, реалистичные дым и воду. Более того, разработчики хотят использовать в игре все возможности **DirectX 10**! Скриншоты выглядят очень неплохо, похоже, разработчики знают, что делают.





При желании можно рассмотреть мельчайшие детали вплоть до волос на руках и складок на одежде.

## ВОЙНЫ ДЖУНГЛЕЙ



Важной особенностью Warhound станет многопользовательская игра. Нам обещают, что на одной карте без труда смогут играть до 32 человек. Но даже эта цифра покажется скромной, если учесть, что в игре уровни достигают размеров 2,5 квадратных километра. Режимов не так много, да и оригинальными их не назовешь: deathmatch, team deathmatch, capture the flag. Остается лишь уповать, что сражения будут увлекательными благодаря транспорту и оружию.

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Turn-Based Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Ubisoft |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Nival Interactive |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Nival Interactive |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 8 |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.nival.com/homm5_ru |
| ДАТА ВЫХОДА |
| Сентябрь 2007 года |

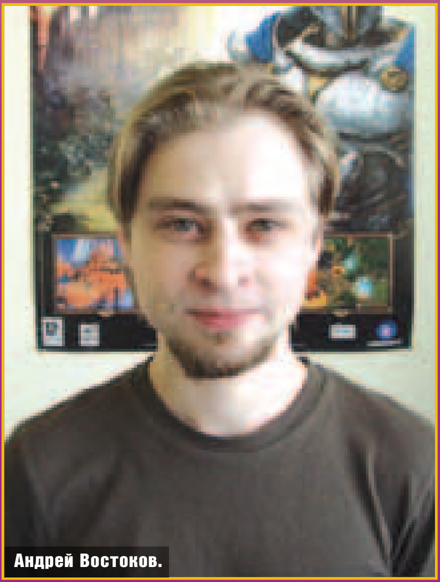
Беседовал: **Алексей "Chikitos" Ларичкин**

**Популярность *Heroes of Might and Magic V* в нашей стране трудно переоценить. К знаменитой серии россияне во все времена относились с особым пиететом. Когда за возрождение игры взялась самая успешная российская студия, восторг фанатов не имел границ. Пятые «Герои», хоть и не были безгрешны, ожидания поклонников оправдали. К тому же с каждым новым патчем и адд-оном проект становится все лучше и лучше. Неудивительно, что второму дополнению – *«Повелители Орды»* – мы посвятили сразу два материала в этом номере. Очередной выпуск дневников разработчиков поведает о весьма любопытной новинке – альтернативных апгрейдах существ. Остальные подробности ты узнаешь из интервью с дизайнером игры Сергеем Семашко и сценаристом Андреем Востоковым.**


Взвейтесь кострами, синие ночи. Мы дикие орки – дети рабочих.

**PC ИГРЫ:** Мы знаем, что сценарий аддона объединяет истории ***Dark Messiah of Might and Magic*** и ***Heroes of Might and Magic V***. Расскажите немного о завязке. Сколько в игре кампаний и за какие фракции мы будем играть в сюжетных миссиях?

**Nival Interactive** (далее Nival): С точки зрения хронологии событий сюжет второго дополнения к пятым «Героям» является предысторией Dark Messiah of Might and Magic. Во-первых, из аддона вы узнаете новые подробности о рождении и появлении в Асхане Темного Мессии. Во-вторых – сыграете за могущественного некроманта Арантира, одного из главных злодеев ролевого проекта от **Arkane Studios**. «Повелители Орды» состоят из трех полноценных кампаний, каждая из которых посвящена ключевому представителю определенной фракции. Сначала игроки проследят путь Арантира, расследующего причины появления демонов в Хереше и идущего по следу таинственного Темного


Андрей Востоков.


Орочьи шаманки вообще-то больше полагаются на магию, но и в ближнем бою способны дать отпор врагам.

Мессии. Затем – выступят в роли Готая, нового вождя орков, возглавят армию кочевников и вторгнутся в земли своих бывших хозяев. А в третьей кампании – вместе с уже знакомым всем поклонникам HoMM5 магом Зехиром – наведут порядок в вотчинах темных эльфов, гномов и людей, которые, в свою очередь, помогут волшебнику «загнать в угол» демонессу Биару и положить конец гражданской войне в Империи Грифона.

Разумеется, все три истории (равно как и судьбы их героев) переплетаются и в финале завязываются в тугой узел. Мы не будем раскрывать всех сюжетных перипетий, чтобы сохранить интригу, но кое-какими сведениями поделимся. Во втором адд-оне есть еще одна кампания – нулевая. Это своеобразный пролог, в котором рассказывается, как через 500 лет после исхода в ранаарские степи орки решили отомстить людям за долгие годы рабства и вторглись в соседнее Герцогство Ворона, чтобы вырезать местных жителей и освободить невольников-сородичей. Чем закончится этот поход и как он связан с последующими миссиями, вы узнаете сами.

Вообще, орки – существа агрессивные, поэтому во втором дополнении игрокам придется сражаться чаще, чем раньше. Ценители тактических баталий будут довольны.

Что касается фракций, то помимо названных выше встретятся и светлые эльфы, и демоны – как в кампаниях, так и в одиночных миссиях.

**PC ИГРЫ:** Герои-варвары ни черта не смыслят в искусстве ворожбы, за исключением походных заклинаний. Получается, что характеристики «Колдовство» и «Знание» им ни к чему?

**Nival:** Ворожбу варвары действительно не жалуют, хотя могут, например, «портить» магию противников. Кроме того, в их армии есть шаманки – эдакие чародейки, умеющие не только творить некоторые «классические» заклинания ускорения и замедления, но и приносить в жертву трусливых гоблинов для восполнения запаса своей магической энергии. «Колдовство» для дикарей действительно не самая важная характеристика. А вот полезность параметра «Знание» для кочевников трудно переоценить: боевые кличи – аналоги обычных чар – требуют ману.

**PC ИГРЫ:** Каким образом дикари воздействуют на вражеские заклинания? Похожи ли боевые кличи на спецумения рыцарей вроде «Молитвы»?

**Nival:** Свою способность ослаблять вражеские заклятья варвары совершенствуют, приобретая особые умения (skills) – отдельно для каждой из четырех магических школ. То есть чем лучше этот навык развит у героя, тем удачнее он будет понижать эффективность спеллов.

Сравнивать боевой зов с рыцарской способностью не совсем корректно. Кличи (их всего шесть) изучаются в специальном здании орковской крепости, а не являются специальным даром героя. К тому же, как и заклинаниям, им нужна магическая энергия.

**PC ИГРЫ:** Поясните, как действует расовая орочья способность «кровавая ярость». Система-то явно нетривиальная...

**Nival:** Так и есть. На поле боя орки, подчиняясь зову демонической крови, которая издревле течет в их жилах, впадают в бешенство и обретают, если можно так сказать, второе дыхание. Это дарование, не встречавшееся ранее, в предыдущих частях «Героев», называется «кровавой яростью». Оно не требует ни активации, ни нажатия специальных кнопок или вызова каких-то меню.

Способность влияет на «боевой» стиль новой расы, определяя безудержность ее бойцов. С каждым нанесенным или полученным ударом уровень ярости орков возрастает: при пре-

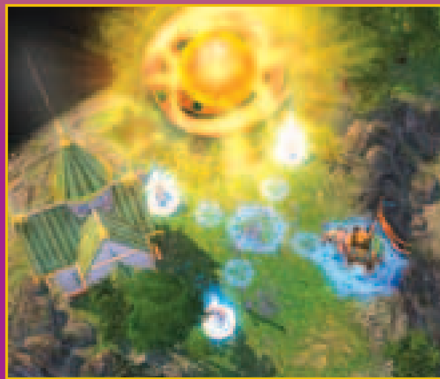



Сергей Семашко.

вышении определенного порога кровь свирепых воинов вскипает настолько сильно, что они начинают бить врага с удвоенной энергией. По достижении второй планки у них увеличиваются показатели здоровья и атаки. Однако если краснокожие создания будут стоять на месте, не совершая активных действий, уровень адреналина в крови снизится и все бонусы пропадут. Вот почему при игре за орков следует сражаться как можно более агрессивно.

**PC ИГРЫ:** Чем примечателен замок варваров, кроме необычной архитектуры?
**Nival:** Прежде всего тем, что в нем нет гильдии магов. Но в пути без «Астральных врат» и «Портала в город» обойтись трудно, поэтому в городе можно купить специальные амулеты, позволяющие героям творить все известные заклинания. Строение, в котором продаются эти талисманы, называется «Пристанище путешественника». Есть и еще одна необычная постройка – «Залы мастерства», в которых орки обучаются уже упомянутым боевым кличам. Далее по списку – «Невольничий рынок». На нем можно продавать не только присоединившихся или захваченных существ, но и собственных воинов, возвращая потраченные на наем деньги и ресурсы. И наконец, группа строений, объединенных под общим названием «Груды из наших врагов», – это скопища трофеев, останков убитых демонов и другая добыча, принесенная из военных походов. «Груды» увеличивают начальный уровень ярости орков. Соответственно чем больше таких зданий возведет игрок, тем неистовее будут его бойцы.

**PC ИГРЫ:** В дополнении мы сможем воспользоваться альтернативными апгрейдами. Во сколько обойдется переобучение войск с одной «специальности» на другую?



**Nival:** За переобучение придется отдать определенный процент от стоимости найма существа. Точную цифру сейчас назвать не можем – мы еще подбираем оптимальное значение.

**PC ИГРЫ:** Хоть варвары и не признают боевую магию, новые спеллы в аддоне все-таки появятся. О каких заклятиях идет речь? Заодно расскажите о дополнительных строениях на карте и наборах артефактов.
**Nival:** В каждую из магических школ (за исключением походной) добавятся по два новых заклинания. Вот, скажем, описание «Священной мести» (Divine Vengeance), которая относится к Магии Света: выбранный отряд получает повреждения, зависящие от количества уничтоженных им с самого начала боя созданий.
Новых строений будет достаточно, чтобы повысить привлекательность игрового процесса. Например, на «Алтаре для жертвоприношений» «злые» герои (демоны или некроманты) смогут убивать существа во славу богам и получать за это очки опыта.
Что касается сборных артефактов, то их также слишком много, чтобы перечислить все в рамках одного интервью. Игрокам наверняка придется по душе «Доспех короля гномов» (Armor of Dwarven Kings), который состоит из «Щита короля гномов», «Кирасы короля гномов», «Шлема короля гномов» и «Поножей короля гномов». Герой-карлик, нацепивший на себя два любых предмета из этого набора, получит прибавку 10% к параметру «Колдовство». А персонаж, собравший полный доспех, обретет более существенные бонусы. В начале боя на все создания в армии героя накладываются заклинания «Каменная кожа» (Stoneskin) и «Отклонение стрел» (Deflect Arrows) на уровне «Эксперт» (эффект действует 10 ходов).

**PC ИГРЫ:** Будут ли в рамках адд-она внесены изменения, связанные с балансом игры или добавлением новых возможностей?
**Nival:** Разумеется, ведь в игре появится новая раса и альтернативные апгрейды. Так, например, кардинальным образом будет переработана система умений и способностей для всех фракций. Между прочим, ультимативные (самые полезные для каждого из классов) навыки станут более доступными.

**PC ИГРЫ:** Вы позиционируете «Повелителей Орды» как финальную главу Heroes of Might and Magic V. Означает ли это, что больше адд-онов не будет и нам стоит готовиться к шестой части «Героев»?
**Nival:** Советуем не спешить с выводами и прогнозами, лучше дождитесь выхода второго дополнения и поиграйте в него. В любом случае мы не собираемся бросать пятую часть на произвол судьбы: у поклонников проекта еще будет возможность опробовать дополнительные миссии, создание которых уже запланировано.


Габариты циклопа внушают уважение.


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
XIII ВЕК
Слава или смерть
© ЗАО "1С". Все права защищены
© 2007 Unicorn Games. Все права защищены
Реклама

# РЕЦЕНЗИИ





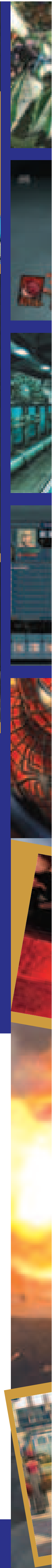


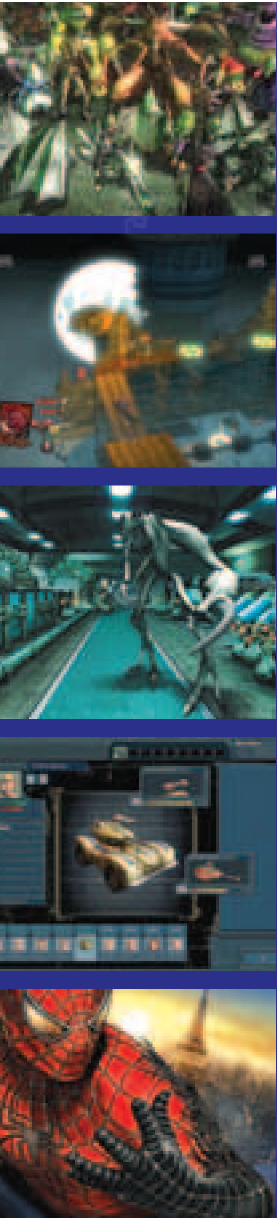
## ЭЛИКСИР БЕССМЕРТИЯ

Хорошо быть компьютерным персонажем. Ты никогда не постареешь, не устанешь, не потолстеешь… Вот Лара Крофт – счастливица. Ей не узнать, что такое первые морщины. Чтобы выглядеть потрясающе, девушке не нужны кремы, мази и услуги пластических хирургов. Нужна лишь талантливая команда разработчиков. И похоже, она наконец отыскалась. После целой череды неудач студии Core Design знаменитую расхитительницу гробниц спасла Crystal Dynamics. Прошлогодняя *Legend* неплохо смотрелась, а в этот раз авторы подготовили римейк первой серии. Да еще и здорово улучшили ее. А если надоест таскаться по пещерам и драться с динозаврами, обрати внимание на *«Monster Madness: Свирепая мертвечина»*. Довольно необычный экшен на движке Unreal 3 – разве этого мало для успеха? Тебе претит долбить по клавишам клавиатуры и хочется чего-то поумнее и посмешнее? Тогда тебя ждут новые приключения Сэма и Макса. Иван Гусев внимательно изучил последние три части первого сезона и остался очень доволен. Наверняка тебе тоже понравится.









## Система оценок

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

**0.0 - 3.0**
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

**3.5 - 5.5**
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

**6.0 - 7.5**
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

**8.0 - 9.0**
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

**9.5 - 10.0**
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

## Системные требования

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «**ПОЙДЕТ**». В графе «**ПОЛЕТИТ**» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

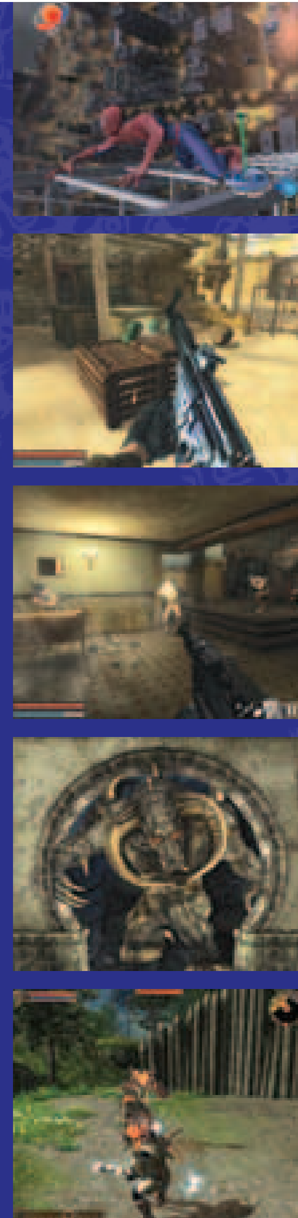
## Точка зрения

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

## Награды

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!





# LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

## ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ




Текст: **Борис Соколов**

Ищи видеообзор на диске!

**ЖАНР ИГРЫ**
Action
**ИЗДАТЕЛЬ**
Eidos Interactive
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
ND Games
**РАЗРАБОТЧИК**
Crystal Dynamics
**ПОЙДЕТ**
Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
1
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.tombraider.com/anniversary

Как ни банально это звучит, но время летит незаметно. Кажется, недавно *Tomb Raider* пройдена вдоль и поперек. Перед глазами проносятся самые яркие моменты, и ты достаешь с полки пыльный диск…

### ДО ЧЕГО ДОШЕЛ ПРОГРЕСС

Но стоит освежить воспоминания и запустить игру-пенсионерку, как сразу понимаешь, насколько далеко шагнул прогресс. Вместо чарующих пейзажей и красивых моделей персонажей на экране возникает мозаика из неказистых полигонов. И как за этим безобразием можно было просиживать днями напролет?! Что делать? До недавнего времени приходилось мириться с устаревшей графикой или удалять. Теперь есть *Anniversary*.



Нельзя совладать с водопадом. Мощная волна все равно выбросит искательницу приключений вниз.

Впрочем, юбилейное издание выпущено не только для тех, кто стал свидетелем триумфального дебюта знаменитой расхитительницы гробниц, но и для тех, кто в силу возраста не смог познакомиться с самыми первыми приключениями Лары Крофт.

### ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Итак, 1996 год, Калькутта. Лара рассматривает свою фотографию на глянцевой обложке журнала. Раздается звонок. На проводе Жаклин Натла – президент корпорации Natla Technologies. Француженка предлагает госпоже Крофт продолжить дело своего отца и отправиться в древний город инков Вилкабамба. По преданиям, там спрятан ценный артефакт Сцион. Искательница приключений соглашается. Мы не будем раскрывать всех подробностей сюжета. Скажем лишь, что заказчица тоже не лыком шита. Кроме того, побываем мы не только в Перу, главной героине придется посетить Грецию, Египет и даже потерянную Атлантиду.

### СТАРОЕ И НОВОЕ

Crystal Dynamics добавила интерактивные видеоролики, улучшила анимацию движений и перерисовала старые текстуры, но не остановилась на достигнутом. Оригинальные уровни стали намного больше и интереснее. Рядом с платформами теперь появились жерди и вертикальные столбы. В арсенале главной героини есть «кошка». Не магнитная, как в *Tomb Raider: Legend*, а обычная. С ее помощью можно цепляться за выступающие из стен кольца. Десять лет назад многие проклинали неудобную систему уп-

**ОРИГИНАЛЬНЫЕ УРОВНИ СТАЛИ БОЛЬШЕ И ИНТЕРЕСНЕЕ. РЯДОМ С ПЛАТФОРМАМИ ТЕПЕРЬ ПОЯВИЛИСЬ ЖЕРДИ И ВЕРТИКАЛЬНЫЕ СТОЛБЫ**

## О КОМПАНИИ

■ Crystal Dynamics основана в 1992 году ветеранами игровой индустрии. За время своего существования американская компания создала почти два десятка игр для различных платформ. Наибольшего успеха снискал дебютный проект *Gex* (вариант для PC разрабатывала студия Kinesoft Software), дилогия *Pandemonium*, сериал *Legacy of Kain*, *Project: Snowblind* и *Tomb Raider: Legend*. Если верить появившимся в интернете слухам, сейчас сотрудники компании работают над полноценной восьмой частью приключений Лары Крофт.

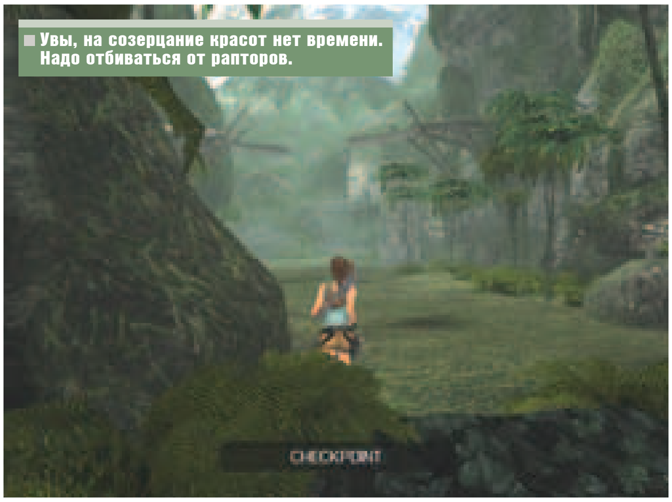
## ФАКТЫ

**4** главы об опасных приключениях Лары

**8** реликтов надо собрать

**14** уровней из первой части сериала

**20** патронов в обойме пистолета




■ Увы, на созерцание красот нет времени. Надо отбиваться от рапторов.

равления. Приходилось просчитывать каждое движение с точностью до миллиметра. Не дошел полшажочка до края и нажал на «прыжок» – полетишь в пропасть. Сейчас все намного проще. Проскочить мимо цели очень сложно. Кое-где попадаются трудные моменты (например, пробежка по стене а-ля *Prince of Persia*), но они не сравнятся с тем, что приходилось терпеть раньше.

### ЗООПАРК

Разработчикам удалось сохранить неповторимую обстановку: заснеженные перуанские горы, покрытые мраком пещеры, величественные стены древнего храма, залитые ярким солнечным светом зеленые лужайки и, конечно же, запоминающиеся противники. Не успел сделать несколько акробатических трюков, как на тебя бросаются волки. Только забрался на небольшой выступ, тут же атакуют летучие мыши. Приходится палить по злобным животным из пистолетов (запас патронов не ограничен, лишь успевай менять обоймы). Чуть позже тебе встретятся противники покрупнее: медведи, львы, крокодилы, пантеры и гориллы.

Дополнительное оружие, патроны, аптечки и артефакты спрятаны в тайниках. После прохождения уровня в разделе «Награды» открываются различные бонусы. Создатели игры приготовили для нас комментарии от разработчиков, доступ ко всем видеороликам и музыкальным композициям, подборку редких артов, биографии всех персонажей и десяток нарядов для Лары Крофт.

### ПОСТРЕЛЯТЬ И ПОДУМАТЬ

Затяжные сражения с боссами сильно отличаются от коротких стычек с обычными врагами.

## ФАКТЫ ИЗ ЖИЗНИ ЮБИЛЯРА

За 10 с лишним лет существования сериала Лара Крофт 11 раз побывала на PC (семь частей, три дополнения и нынешнее юбилейное издание). Первый эпизод вышел 31 октября 1996 года. Еще в далеком 1993 году Тоби Гард (Toby Gard) придумал общую концепцию будущего хита, однако руководство Core Design решило повременить. Полноценная разработка Tomb Raider началась весной 1995 года. В первоначальной версии сценария главная роль отводилась не обворожительной расхитительнице гробниц, а безымянному персонажу мужского пола, при этом авторы делали ставку на обилие боевых сцен, а не на прыжки с платформы на платформу и решение головоломок. Кстати, на определенном этапе создания девушку хотели назвать Лаурой Круз. И еще один интересный факт. Столь большой размер бюста Ларе Крофт достался случайно. Однажды Тоби Гард непреднамеренно увеличил объем груди героини на 150% и решил оставить все как есть.

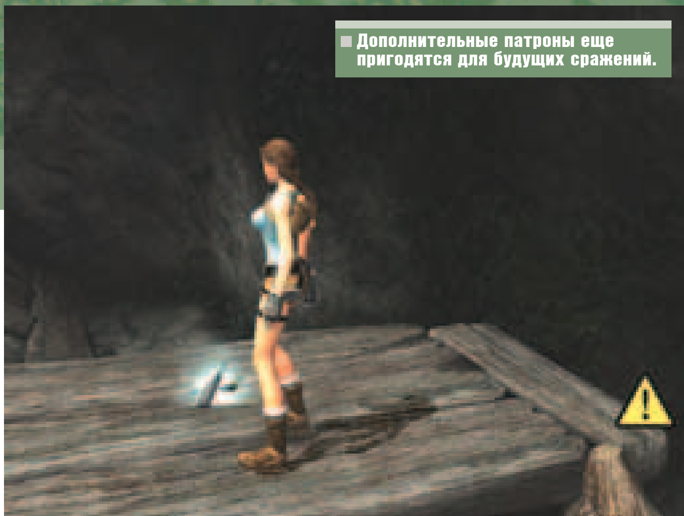




■ Интересно, кто смог выковать такие огромные мечи?



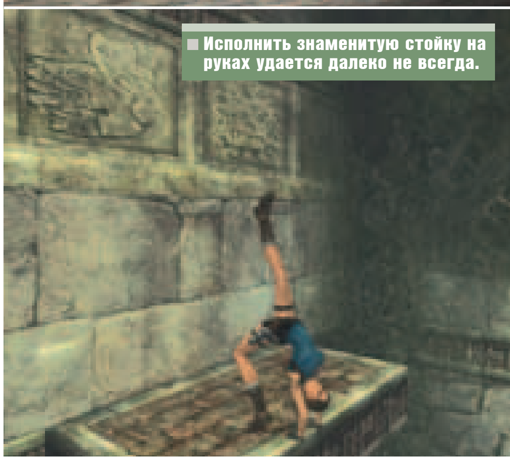
■ Ради этого ключа пришлось пройти несколько опасных испытаний.



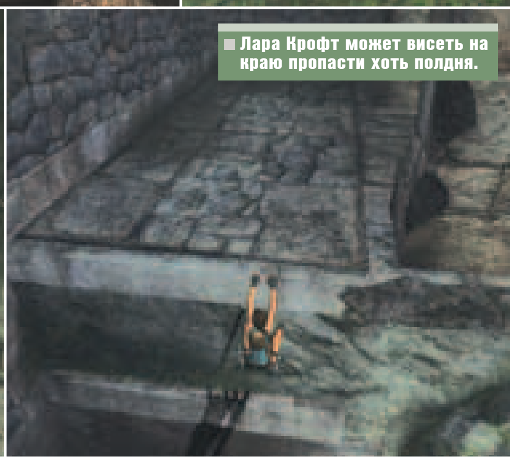
Дополнительные патроны еще пригодятся для будущих сражений.



Как и волки, рапторы предпочитают нападать небольшими стаями.



Исполнить знаменитую стойку на руках удается далеко не всегда.



Лара Крофт может висеть на краю пропасти хоть полдня.

Здесь дюжиной выстрелов не отделаешься. Чего только стоит битва с огромным тираннозавром! По сравнению с ним рапторы покажутся мелочью. В правом верхнем углу экрана появляются две полоски. Одна показывает, сколько здоровья осталось у врага, а вторая – как скоро он обезумеет от ярости. Взбесившаяся тварь бросается в атаку. А потом время замедляется. В этот момент тебе необходимо отскочить в сторону и сделать несколько выстрелов в самое уязвимое место противника.

Помимо многочисленных прыжков и сражений со зверьем тебе придется решать головоломки. Надо вставить в испорченный механизм недостающие детали, пройти сквозь вылезающие из пола острые мечи, развернуть цилиндры так, чтобы правильно сопоставить изображения на фресках, разрушить с помощью крюка часть стены. Если у тебя возникнут сложности с решением задачки, ты всегда можешь прочитать подсказку в специальном дневнике.

## ПРОМАШКА ВЫШЛА

В основе юбилейного издания – улучшенная версия графической технологии Tomb Raider: Legend. Казалось бы, разработчики прекрасно знают возможности своего движка и должны были отполировать игру до блеска. Ан нет, то там, то тут попадаются обидные ошибки. Ноги Лары по щиколотку проваливаются в скалы, камера периодически смещается в сторону, далеко не всегда срабатывает автоматический прицел.

Или вот еще пример. Во время битвы с тираннозавром на уровне встречаются «мертвые зоны», где гигантская рептилия внезапно останавливается и крутится волчком на ровном месте, а мы ее преспокойно обстреливаем.

## СТОИТ ЛИ ПОКУПАТЬ?

Разработчики вдохнули в старенькую игру вторую жизнь. Симпатичная графика, плавная анимация движений, эротичная стойка на руках и короткие шортики, обтягивающая пышную грудь маечка и коса до пояса. Разве не это нужно почитателям Лары?

### ОПОЗДАНИЕ



Слухи о том, что Core Design корпит над римейком самой первой части приключений Лары Крофт, появились почти два года назад. Разработчики обещали выпустить свое творение в день 10-летия знаменитой серии. Однако все пошло не так, как планировалось. Прошлым летом Core Design стала собственностью Rebellion. Издательство Eidos Interactive поручило создание игры Crystal Dynamics. Релиз наметили на апрель, но затем дату выхода перенесли на начало июня.

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 8.3 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 8.0 |



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 7.5 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.5 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 8.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Проверенный временем геймплей с небольшими изменениями; хорошая графика и неплохое звуковое сопровождение; большое количество бонусов.

**– НЕДОСТАТКИ:** Пусть и нечасто, но в игре попадаются обидные ошибки; камера все время смещается в сторону; однотипные сражения с боссами уровней.

**ИТОГО 7.5** Для новичков – шанс приобщиться к классике, а для ветеранов – освежить память.



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
7.62 mm
"7.62" - тактический боевик
в духе классических представителей жанра:
Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада Е5.
Наемник-профессионал идет по следу известного российского «предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация, противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев, необходимость правильно выбирать друзей и врагов, превращают рутинную прогулку по стране в крайне напряженное приключение.
Ключевые особенности игры:
• Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года* «Бригада Е5: Новый Альянс»
* по версии Gameland Award, журналов «Лучшие Компьютерные Игры», «Страна Игр», «Навигатор Игрового Мира».
• Обновленная графика.
• Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based.
• Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками и возможностью модификации.
• Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки
• Три десятка наемников.
• Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько вариантов финала.
1С
ФИРМА "1С"
СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ
Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главаря незаконного вооруженного бандформирования
РАЗЫСКИВАЕТСЯ
ТАНЯ ТОРМЕНС
СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!
7.62 mm
APEIRON
7.62 mm
Реклама
1С
ФИРМА "1С"
APEIRON
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 «Апейрон». Все права защищены.

# SAM & MAX: EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE!

## КРОЛИКА – В ПРЕЗИДЕНТЫ!

**О КОМПАНИИ**

**Калифорнийская студия Telltale Games основана в июне 2004 года. В ее штат вошли «беженцы» из LucasArts, трудившиеся над серией *Monkey Island* и *Grim Fandango*. Студия специализируется на адвенчурах, причем трехмерных, и только по популярным лицензиям (*Bone*, *CSI: 3 Dimensions of Murder*).**

**ЖАНР ИГРЫ**
Adventure
**ИЗДАТЕЛЬ**
GameTap
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Руссобит-М/GFI
**РАЗРАБОТЧИК**
Telltale Games
**ПОЙДЕТ**
Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 1.8Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
1
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один CD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.telltalegames.com/samandmax



Текст: **Иван Гусев**

Сэм и Макс ушли в политику. Правда, наши чудаковатые герои решились на этот безумный поступок вовсе не из-за желания защищать демократические свободы и развивать гражданское общество.

Просто после удара боксерской перчаткой по лицу президента США выяснилось, что первое лицо страны… робот! Прознав об этом, неизвестный злодей и его сподвижники собрались поработить человечество. Чтобы воплотить в жизнь свой коварный план, они выдвинули собственного кандидата – огромную мраморную статую Абрахама Линкольна (каким-то чудом негодяи оживили ее и научили разговаривать). Пришлось нашим детективам спасать отечество.

Большую часть эпизода мы будем разгуливать по Белому дому. Спасибо сценаристам, смешно просто до неприличия. Дебаты Макса и Линкольна превратились в форменную клоунаду: пес и кролик выставят великого политика и освободителя негров… бабником, атеистом и сторонником отмены школьного образования. Кто теперь за него проголосует?

Перед ребятами встают, казалось бы, невыполнимые задачи: выиграть президентские выборы, развязать войну, заплатить 100 миллионов долларов за сыворотку правды. И, что самое смешное, они со всем справятся.

**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

Game Rankings .com

**СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА** 8.1

**ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ** 6.2



**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 9.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Искрометный юмор – раз; занятные, логически связанные между собой задания – два; чудесная забавная песенка про войну – три; Боско – русский!

**– НЕДОСТАТКИ:** Новых локаций всего три; звуковые файлы слишком сильно пожаты; пара неоригинальных заданий: к примеру, нас снова кое-куда не пускают.

**ИТОГО 8.5** Abe Lincoln Must Die – лучший эпизод серии. Впрочем, на вкус и цвет…



Вот она, сыворотка правды!

# SAM & MAX: EPISODE 5: REALITY 2.0.

## ИНТЕРНЕТ ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

**О КОМПАНИИ**
■ Калифорнийская студия Telltale Games основана в июне 2004 года. В ее штат вошли «беженцы» из LucasArts, трудившиеся над серией *Monkey Island* и *Grim Fandango*. Студия специализируется на адвенчурах, причем трехмерных, и только по популярным лицензиям (*Bone*, *CSI: 3 Dimensions of Murder*).




Текст: **Иван Гусев**

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ | GameTap |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Руссобит-М/GFI |
| РАЗРАБОТЧИК | Telltale Games |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.8Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | 1 |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Один CD |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.telltalegames.com/samandmax |

Каждая серия *Sam & Max* посвящена определенной теме. Обаятельный пес и агрессивный кролик уже выяснили, что творится за кулисами американского телевидения, поборолись с мафией и даже выиграли президентские выборы. Теперь они добрались до нас, игроков. Сюжет пятого эпизода Sam & Max связан с компьютерными играми и интернетом.

Мир столкнулся с новой онлайновой многопользовательской «заразой» – *Reality 2.0*. Игра настолько увлекательна, что люди желают остаться в ней навсегда, и только несколько крепких тумаков способны вернуть их в реальность. Чтобы спасти нас, Сэм и Макс решили… уничтожить интернет.

Telltale Games учла критику и немного увеличила сложность задачек в игре. Чтобы достать пять золотых монеток для Боско (в этом эпизоде он стал полуэльфом), придется изрядно поломать голову. Однако задания по-прежнему логичны. Например, как должен поступить Макс, если крыса Двузубый Джимми стреляет из пушки в Сэма? Правильно, заступиться за пса и запихать зловредного грызуна прямо в жерло по самые коленки. Reality 2.0. также стоит похвалить за то, что дизайн знакомых локаций наконец-то поменяли. На месте и неповторимый юмор.

В целом эпизод получился достойным и интересным. Фанаты, возрадуйтесь!



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 8.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**ДОСТОИНСТВА:** Удачная тема; хотя в красочном мире *Reality 2.0.* Сэм и Макс путешествуют по давно знакомым местам, чувство деж вю не возникает.

**НЕДОСТАТКИ:** Явных огрехов практически нет; талант художников и дизайнеров отодвигает на второй план скромное оформление; плохое качество звука.

**ИТОГО 8.0** Если хочешь узнать, как погиб интернет, а заодно посмеяться, не пропусти!

**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.0



Эта пушка стреляет... крысами.

# SAM & MAX: EPISODE 6: BRIGHT SIDE OF THE MOON

## НА ЛУНЕ КАК НА ЛУНЕ

**О КОМПАНИИ**
Калифорнийская студия Telltale Games основана в июне 2004 года. В ее штат вошли «беженцы» из LucasArts, трудившиеся над серией *Monkey Island* и *Grim Fandango*. Студия специализируется на адвенчурах, причем трехмерных, и только по популярным лицензиям (*Bone*, *CSI: 3 Dimensions of Murder*).




Текст: **Иван Гусев**

**ЖАНР ИГРЫ**
Adventure
**ИЗДАТЕЛЬ**
GameTap
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Руссобит-М/GFI
**РАЗРАБОТЧИК**
Telltale Games
**ПОЙДЕТ**
Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 1.8Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
1
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один CD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.telltalegames.com/samandmax

*Bright Side of the Moon* завершает первый сезон сериала *Sam & Max*. Разработчики готовили нас к выдающемуся во всех отношениях финалу и... не сдержали обещания. Шестой эпизод не лучше, но и не хуже других. И это здорово! Многие боялись, что Telltale Games к концу сезона сдуется. Ничего подобного не случилось!

Сэм и Макс отправляются на Луну, чтобы проучить злодея, строившего нам козни во всех предыдущих эпизодах. Кто этот негодяй, мы тебе не скажем. Хотя догадаться, право слово, несложно.

Чего только не выдумали дизайнеры! Девушка Сибил, регулярно меняющая профессии, «дослужилась» до королевы Канады. Правда, жить осталась в США – мол, в ее владениях слишком холодно. Боско потребовал 100 триллионов долларов за свой товар и на вопрос, почему так дорого, ответил: «А почему бы и нет? Какую бы цену я ни назвал, вы все равно всегда платите». Ну а Сэм получил сверхъестественные способности: отныне он без труда гнет ложки, находит потайные двери и силой мысли перемещает предметы на значительное расстояние...

Последняя серия Sam & Max получает твердую пятерку за сюжет, диалоги и юмор. Ждем второго сезона (говорят, он начнется осенью). А пока можно и переиграть.

**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**
GameRankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.4



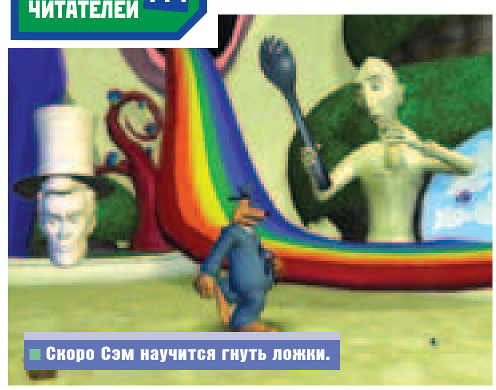
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**ДОСТОИНСТВА:** Bright Side of the Moon так же хорош, как и предыдущие эпизоды этого сериала; уморительный способ, при помощи которого Сэм и Макс добыли деньги.

**НЕДОСТАТКИ:** К концу сезона загадки стали заметно сложнее, чем в начале, а подсказки Макса слишком туманны; раздражают бессмысленные перемещения.

**ИТОГО 8.0** Финал первого сезона Sam & Max – достойное завершение. Ждем продолжения.



Скоро Сэм научится гнуть ложки.



Продолжение лучшего тактического экшена 2006 года!
Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
2
PLAYSTATION 3
PSP
PC DVD ROM
XBOX 360
gfi
UBISOFT

# MONSTER MADNESS: СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА

## УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

**О КОМПАНИИ**
■ Artificial Studios образована в 2001 году, ее основателями стали Тим Джонсон (Tim Johnson) и Джереми Стиглитз (Jeremy Stieglitz). Самый известный проект компании – *CellFactor: Revolution* – наделал немало шума. На примере шутера авторы рекламировали движок PhysX от Ageia.

Ищи видеообзор на диске!

**ЖАНР ИГРЫ**
Arcade
**ИЗДАТЕЛЬ**
SouthPeak Interactive
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Акелла
**РАЗРАБОТЧИК**
Artificial Studios
**ПОЙДЕТ**
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
До 4
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.monster-madness.com



Текст: **Алексей "Гморд" Меркухин**

*Monster Madness* – хорошая, очень хорошая игра. Она очаровывает с первых же кадров. Подобных развлечений в наше время очень мало, и это уже хороший повод познакомиться с проектом.

Прелесть в том, что всю механику можно передать при помощи нескольких коротеньких предложений. Есть город. Есть монстры – злобные, как и положено в ужастиках. И есть герои, которые оказались не в том месте, не в то время.
Четверо школьников («ботаник» Зак, балбес Энди, неформалка Кэрри и красотка Дженнифер) попадают в дом, куда спустя несколько секунд вламываются зомби. Приходится им спасать свои шкуры. Бегаем по уровням, уничтожаем зомби, а в конце встречаем огромного босса. В арсенале есть подручные вещи (топоры, дубинки, мусорные бачки, вантузы) и оружие (газовые баллончики, минипистолеты, бомбочки). Между миссиями показывают видеоролики, напоминающие комиксы.
А вот о физике, за которую отвечает технология PhysX, ничего хорошего сказать не получается. Прок от нее есть лишь на первом уровне – в маленьком домике, где много разбросанных на полу предметов.
Monster Madness получилась на удивление неплохой. О достоинствах проекта можно говорить часами, впрочем, как и о недостатках.



**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**

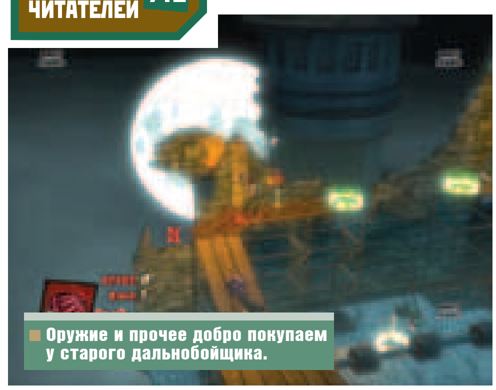
| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 7.5 |
| ГРАФИКА | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 8.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 8.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**ДОСТОИНСТВА:** Видеоролики в стиле комиксов; впечатляющая графика и отличный дизайн уровней; интересные главные герои и забавные монстры-зомби.

**НЕДОСТАТКИ:** Много багов и недоработок; игра умудряется тормозить на мощных системах; очень много блюра; огрехи в физике; неудобное управление.

**ИТОГО 7.5** Веселая и дьявольски обаятельная игра. За ней можно провести несколько часов.

**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**
GameRankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.9
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0



Оружие и прочее добро покупаем у старого дальнобойщика.



Понедельник
Вторник
Среда
Четверг
Пятница
Математика
География
Биология
Русский
Литература
Математика
Английский
Французский
История
Русский
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
Большая перемена
2222
Химия
История
Физика
Математика
Биология
ОБЕД
Обед
Обед
ОБЕД
ОБЕД
Перемена
Перемена
Перемена
Перемена
Перемена
Гарри Поттер
harrypotter.ea.com
А твоя школа похожа на Хогвартс?
7+
Фильм "Гарри Поттер и Орден Феникса" в кинотеатрах с 13 июля.
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
Wii
PSP
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PC
РЕКЛАМА

# SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

## ДЫМ БЕЗ ОГНЯ



Текст: **Альпийский Джо**

| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Real-Time Strategy / Role-Playing Game |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Deep Silver |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| GFI / Руссобит-М |
| РАЗРАБОТЧИК |
| EA Phenomic |
| ПОЙДЕТ |
| Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb) |
| ПОЛЕТИТ |
| Процессор 3.0GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (512Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 8 |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ |
| Один DVD |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| gfi.su/index1.php?langid=1&idt=461&categ_id=20&men_id=6 |

С названиями у разработчиков *SpellForce 2* как-то сразу не заладилось. Сначала нас подивили на редкость безвкусным заголовком *Shadow Wars*, а теперь огорошили словосочетанием *Dragon Storm*. Видимо, следующим на очереди будет Return of Undead или что-нибудь в этом роде.

Чего можно ждать от проекта с подобным посылом? Правильно, драконов. Больших и маленьких, летающих и прямоходящих, трехголовых и многолапых... Но величественные создания появятся не сразу. Поначалу придется выполнить множество заурядных поручений, самые докучливые из которых – стереть с лица земли вражеские поселения и проводить очередного молодца в указанную точку. На глазах рушится сама основа SpellForce – вывеенное сочетание стратегии в реальном времени и ролевой игры. Едва свыкаешься с тем, что даже сложное задание можно выполнить без помощи могучей армии, как тебе мигом даруют постройку, нескольких работяг и заставляют строить, строить, строить... А дабы ты случайно не выкрутился, не поступил по-своему, опыт выдают только за самых сильных монстров и различные поручения. Причем как бы ты ни корпел над побочной работенкой, свернуть с проторенной дизайнерами дорожки не удастся. Все посчитано, все учтено. Если в EA Phenomic решили, что без найма бойцов не обойтись, значит, так тому и быть.

Среди размашистых математических выкладок нашлось место и для скромной творческой мысли. К трем фракциям прибавилась четвертая. В нее вошли расы шайкан, блейдс и драгонкин. Появился и новый титан – огромный змей о двух ногах, разящий противников огнем. Увы, стратегическая часть так и не улучшилась. В отрыве от сюжетной кампании *SpellForce 2* по-прежнему мертва. И вряд ли воскреснет раньше, чем авторы опишут преимущества каждого воина. Гадать, кто полезнее – огненный или хрустальный дрейк, – можно бесконечно долго.

Еще одна добавка, которой очень хочется порадоваться, но никак не получается, – невиданная ранее ветка умений. Герой, избравший путь шайкана, научится призывать на помощь волшебный топор, улучшать собственную защиту и всячес-

**ЕСЛИ В EA PHENOMIC РЕШИЛИ, ЧТО БЕЗ НАЙМА БОЙЦОВ НЕ ОБОЙТИСЬ, ЗНАЧИТ, ТАК ТОМУ И БЫТЬ**



Испустив дух, беременные пауки тотчас рожают.

## О КОМПАНИИ

Phenomic Game Development основана в 1997 году Волкером Вертичем (Volker Wertich). Прославился он благодаря серии *Settlers*. За десять лет студия разработала две части *SpellForce* и четыре дополнения к ним. В 2006-м компанию прибрало к рукам могущественное издательство Electronic Arts. С тех пор она называется EA Phenomic. Если верить официальному сайту, в ближайшее время немецкие игроделы примутся за стратегии нового поколения. И ни слова о втором адд-оне к SpellForce!

## ФАКТЫ

**1** огромный дракон–титан

**3** вида ресурсов

**3** новые расы

**6** персонажей в команде


В столице по-прежнему неспокойно. Темные эльфы наседают со всех сторон.


Максимальный уровень развития – 30-й. Мой герой пока слишком слаб.

ки проклинать врагов. Подвох в том, что ролевая система в Dragon Storm совсем никудышная. И несколько новых способностей ее не выручат. Слишком простая, слишком услужливая, она не оставляет игроку ни шанса на ошибку. Любой выбор – верный. Стоит ли утруждать себя бессмысленными раздумьями и самому распределять очки, если то же самое готов сделать компьютер? Пожалуй, не стоит.

### КОГДА НАСТУПИЛО ЗАВТРА

Седьмого апреля оригинальной SpellForce 2 стукнул ровно год. Возраст даже по меркам игровой индустрии небольшой. Самое время для дополнения! Но Phenomic опоздала. Вышли *Titan Quest* и *Neverwinter Nights 2* – образчики современной графики. На их фоне Dragon Storm выглядит нелепо. Былые красоты померкли. Пейзажи скучны, магия смехотворна. И лишь разодетые в живописные доспехи воины и колдуны радуют глаз. Но надолго ли хватит подобной услады? Как ни странно, надолго. Дизайнеры не поскупились и нарисовали сотни предметов: переливающиеся всеми цветами радуги латы, мечи разных форм и размеров, луки и кинжалы, топоры и посохи – и даже позволили создавать собственные!

Коллегам вторили сценаристы. Они разбавили пресное повествование примечательными заданиями. Ты сможешь разузнать, чем же занимались подопечные, прежде чем встретились друг с другом, и получить в награду ценный артефакт.

### ДРУГАЯ ЖИЗНЬ SPELLFORCE

Честно говоря, я не знаком ни с одним человеком, всерьез увлекшимся прочими режимами кроме кампании, но на всякий случай поведаю и о них. Итак, помимо новых уровней для Freeplay появилась интересная забава – Arena Quest. Суть ее проста: ты должен исследовать несколько уровней подряд, создать супероружие и одолеть самых опасных противников.

Тем, кому надоест сражаться с разношерстными монстрами, игра предложит многопользовательскую карту, рассчитанную только на PvP-схватки.

По мнению многих поклонников, Dragon Storm – лучшее дополнение в истории серии. Быть может, они и правы. Но кто поручится за то, что она превосходит своих конкурентов?

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 10.0



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 7.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 6.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 8.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Несколько отличных заданий; незатейливый геймплей; новая ветка умений; три невиданные расы; занимательный сюжет; знакомые персонажи.

**– НЕДОСТАТКИ:** Устаревшая графика; слишком простая ролевая система; юниты не озвучены; интересных заданий – кот наплакал; несбалансированный RTS-режим.

**ИТОГО 6.5** Первый и последний адд-он ко второй части SpellForce. Может, оно и к лучшему?

# UFO: EXTRATERRESTRIALS. ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА (UFO: EXTRATERRESTRIALS)

## НАША ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА



Текст: **Владимир Иванов**

**ЖАНР ИГРЫ**
Turn-Based Strategy
**ИЗДАТЕЛЬ**
Tri Synergy
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Новый Диск
**РАЗРАБОТЧИК**
Chaos Concept
**ПОЙДЕТ**
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
1
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
1 DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.ufo-extraterrestrials.com

Мы ждали ее несколько лет. Все прекрасно понимали. Знали, что проект восточноевропейский, что его делают любители, что стопроцентный римейк, что бюджет крошечный – но все равно терпеливо ждали. Видимо, это както связано с понятиями «первая любовь» и «надеяться на чудо». Ну что же, час пробил.

### ИНОПЛАНЕТНЫЙ УЖАС

Игра пугает с первых же секунд. Пятиминутный ролик про Великую космическую битву демонстрирует натужный пафос, отсутствие смысла, плохую графику и ужасающую озвучку. Диалоги напоминают мультики нашего детства про битвы роботов. Капитан, прямо по курсу вражеский корабль, разрешите произвести выстрел тактической ракетой А-Эф-54! Капитан, тактическая ракета А-Эф-54 не нанесла врагу повреждений! Это невозможно! Они неуязвимы! Приготовьте секретную ракету Икс-Зет-46 с новейшей ядерной боеголовкой!
В панике нажав Escape, мы... внезапно оказываемся в старом добром режиме «геоскейп». Правда, очертания материков совершенно незнакомые, да и названия стран не имеют ничего общего с земными... Но все равно приятно – мы словно вернулись на 15 лет назад, в первый *X-Com*.
Игроку вверили бразды правления организацией, защищающей планету от вторжения из космоса. Геймплей классический: крутим шарик-планету туда-сюда, ускоряем-замедляем течение времени, строим новые базы, исследуем все более совершенные технологии, перехватываем вражеские НЛО... На место падения летающей тарелки вылетает группа захвата из восьми отважных парней, и тут начинается самое интересное. В пошаговом режиме отважные бойцы отстреливают инопланетную нечисть, получают новые уровни и звания за каждую победу. К сожалению, уровни в игре одноэтажные, не чета тем, что были в X-Com. Зато все разрушается. В UFO: Extraterrestrials нет понятия «непреодолимое препятствие», есть только «мало взрывчатки».

### ТРЕЗВЫМ ВЗГЛЯДОМ

Увы, через пару часов радость и ностальгия проходят, остается лишь недоумение. Почему



Тот самый «геоскейп»! Прямо как в детстве.

**В UFO: EXTRATERRESTRIALS НЕТ ПОНЯТИЯ «НЕПРЕОДОЛИМОЕ ПРЕПЯТСТВИЕ», ЕСТЬ ТОЛЬКО «МАЛО ВЗРЫВЧАТКИ»**

## О КОМПАНИИ

■ О компании в этот раз и сказать практически нечего. Chaos Concept – маленький чешский коллектив, созданный усилиями десятка энтузиастов и каким-то чудом нашедший деньги на разработку своего первого творения. *UFO: Extraterrestrials* – их дебютная попытка выйти в большой игровой бизнес и обрести признание публики. Попытка, судя по всему, для новичков достаточно удачная – значит, скоро мы услышим о новых проектах молодой чешской студии. Быть может, они станут более понятными той аудитории, которая не знакома с классикой.

## ФАКТЫ

**5** лет в разработке

**12** человек сделали эту игру

**15** видов инопланет- ных монстров

**200** уникальных карт



■ Не пугайтесь графики, так здесь выглядит горная местность...



■ ...а вот так выглядит лес. Привыкайте.

трехмерная графика выглядит как спрайты образца 1997 года? Почему нельзя сменить разрешение с фиксированного 1024x768? Почему такая неказистая анимация? Кто догадался запихнуть во вдумчивую пошаговую игру веселенькое техно? Это выше человеческого понимания. Писк лазеров и хлопки взрывов напоминают 8-битные игрушки нашего детства. Особенно поразило, что персонажи не реагируют на попадания. Серьезно, вообще никак не реагируют. Либо беззвучно падают замертво, либо молча стоят на месте.

Ну ладно. В конце концов, чего мы ожидали от бюджетной игры? Чудесной графики? Несерьезно. Главное, чтобы все остальное было увлекательным. Действо аккуратно скопировано с гениального X-Com, поэтому при всей кажущейся простоте затягивает нешуточно. Но есть проблема – кое-где разработчики вместо честного плагиата пытались сорригинальничать, и это вызывает лишь недоумение.

Почему в игре нельзя нанимать солдат? Ученых можно, инженеров можно, а солдат – никак нет. Извольте подождать месяц, если повезет – в вашу армию запишется пара добровольцев. С другой стороны, умереть солдаты тоже не могут – любые ранения, взрывы и плазменные ожоги – всего-навсего дорога в лазарет. Стойкие оловянные солдатики, не иначе.

Поведение врагов очень странное. В оригинальном X-Com марсиане упорно отсиживались в зданиях, дрались за каждый клочок земли и выкурить их из укрытий было очень непросто. Здесь они сами выбегают под пули, словно камикадзе. А на командные действия вообще неспособны. Пользоваться укрытиями – и то не умеют. Не видят солдата, «спрятавшегося» за столиком или табуреткой. А иногда так увлекаются, что тратят весь свой ход на пробежку под носом у наших бойцов, не оставляя себе времени на стрельбу. И даже стреляют куда-то в пустоту или себе под ноги. В общем, Искусственный идиот во всей красе.

### ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Под конец упомяну забавный факт. В русской локализации UFO: Extraterrestrials из каких-то непонятных соображений получила название «Последняя надежда». Ну что тут сказать... Если имелась в виду последняя надежда на возрождение старой классики X-Com, то она почти умерла.

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.0



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 4.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 6.0 |

**ДОСТОИНСТВА:** Игра очень похожа на старый добрый X-Com; разработчики действительно старались, их творение одновременно порадует и разочарует фанатов.

**НЕДОСТАТКИ:** Упрощенная стратегическая часть; однообразные миссии; примитивный AI; неудобный интерфейс; архаичная графика; неисчислимые баги.

**ИТОГО 6.5** Очередная попытка банды игроманов-любителей «реанимировать классику».

# ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3 (SPIDER-MAN 3 THE GAME)

## ЗАПУТАВШИЙСЯ В ПАУТИНЕ



Текст: **Александр Краснов**

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Third-Person Action |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Activision |
| **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** | ND Games |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Beenox и Vicarious Visions |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | 1 |
| **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** | Один DVD |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.sm3thegame.com |

Мы уже не первый год наблюдаем на экранах кинотеатров за кумиром детства, который лихо скачет по крышам. Кто бы мог подумать 40 лет назад, что «Человек-Паук» покорит Голливуд?

### НАШ ДРУЖЕЛЮБНЫЙ СОСЕД

Тем не менее третий фильм о фотографе-недотепе Питере Паркере и его сверхспособностях превзошел все ожидания критиков и поклонников. А заодно собрал немалую кассу. Разумеется, компания Activision не могла оставить без внимания такой лакомый кусочек, как лицензия на игру по мотивам именитой киноленты. *Spider-Man 3* появился аккурат к выходу одноименного фильма, да еще и почти на всех платформах.

Можно подумать, что история в «паучьем» экшене от малоизвестной компании Beenox полностью соответствует киносценарию (к которому, между прочим, приложил руку лично Сэм Рэйми). Но это далеко не так. Авторы придумали несколько оригинальных эпизодов. Более того, новые миссии никак не связаны с основным сюжетом Spider-Man 3. Например, кроме злодеев из фильма (Новый Гоблин, Песчаный человек и Веном) на твоем пути попадутся старые знакомые: Амбал (Kingpin), Скорпион (Scorpion) и Ящер (Lizard). Правда, встретить их можно только в побочных заданиях. Впрочем, на второстепенные квесты можно и не отвлекаться, и тогда фабула станет такой же, как в фильме. К сожалению, у нас не остается ощущения целостности происходящего. Уровни практически не объединены друг с другом, поэтому если ты не побывал в кино, то моментально перестаешь понимать, что происходит. Зато выбирать миссии очень удобно: мы открываем карту Нью-Йорка, берем задание поинтереснее и отправляемся совершать великие подвиги.

Улицы Нью-Йорка доступны в любое время, так что ты можешь беспрепятственно прыгать со здания на здание при помощи верной паутины. К тому же город выполнен великолепно: по дорогам ездят машины, по тротуарам вышагивают пешеходы, в небе летают птицы. Отчасти Spider-Man 3 напоминает *Grand Theft Auto*, разве что машины нельзя угонять, а герой щеголяет в красно-синем трико. Скажем больше: свобод-



Даже если высоко залезть, Нью-Йорк не превращается в груду серых коробок, а остается городом, которым хочется любоваться.

**Улицы Нью-Йорка доступны в любое время, так что ты можешь беспрепятственно прыгать со здания на здание**

## О КОМПАНИИ

■ Разработкой *Spider-Man 3* занималась команда Beenox – внутренняя студия издательства-гиганта Activision. По большей части она создает игры, сделанные по мотивам голливудских фильмов. *The Cars*, *X-Men: The Official Game*, *Over The Hedge* (известная у нас как *"Лесная Братва"*) – эти проекты хоть и не заставляли тебя сидеть за компьютером неделями, но неплохо развлекали, особенно если нравились одноименные произведения. Единственный проект, который выделялся из списка достижений Beenox, – *Marvel Ultimate Alliance*.

## ФАКТЫ

**2** Человека–паука: «светлый» и «темный»

**3** уровня сложности

**10** часов игрового процесса

**42** миссии в игре



■ Если вовремя не воспользоваться паутиной, можно упасть и разбиться.




■ Большинство драк случается на крышах домов.

ные перемещения – это лучшее, что получилось у разработчиков. Все остальное – сплошное расстройство.

### ЧЕЛОВЕК-ПАУК ПРОТИВ КЛАВИАТУРЫ

К сожалению, почти все достоинства игры сводят на нет, как бы банально это ни звучало, отвратительное управление и камера, которая здорово мешает играть. Видимо, у разработчиков не было ни времени, ни желания решить эти уже привычные для портов проблемы. В итоге проходить Spider-Man 3 с помощью клавиатуры и мышки невероятно сложно. А из описания попыток совладать с более или менее серьезным противником можно сделать новую главу в книге «Средневековые китайские пытки». Невидимый оператор пытается показать нашего героя в самом лучшем ракурсе. Но нередко случается так, что из-за неудачного угла обзора ты не видишь противника или самого Спайди! Даже в обычной драке с парой бритоголовых хулиганов можно проиграть, и, разумеется, тогда придется начинать миссию заново. Отчасти сгладить острые углы (от безумного оператора все-таки не отделаешься) поможет геймпад.

Еще одно разочарование – черное облачение Паука. В фильме Питер Паркер получил просто невероятные способности, когда напялил стильный темный костюм. Авторы, разумеется, постарались отобразить всю мощь и привлекательность новой одежды, но получилось неубедительно. Все, что ты получишь, – только способности наносить более сильные удары и выше прыгать. Поэтому, когда черный костюм перейдет к Веному, ты нисколько не опечалишься. Честно говоря, мы не ожидали чего-то особенного от экшена по Spider-Man 3. Во многом потому, что в предыдущей игре той же серии (*Spider-Man 2*) интерес пропадал после первых трех разминочных уровней. Единственное, что радует, – развитие сериала. Например, появление новых интересных возможностей вроде полета на паутине над Нью-Йорком. Глядишь, к шестой части (а у голливудских продюсеров уже есть планы снять еще три фильма о Человеке-пауке) мы наконец получим сносную игру.





## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 4.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Неплохая анимация пейзажей и персонажей; давно знакомые злодеи, которых не было в фильме; запоминающаяся озвучка героев игры.

**– НЕДОСТАТКИ:** Неудобное управление; странная камера, которая выдает самые неудобные ракурсы; неоригинальные противники; высокие системные требования.

**ИТОГО 6.0** Обыкновенный экшен, созданный в страшной спешке. Лучше предшественника.

# ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: КРАХ АННЕНЕРБЕ (UBERSOLDIER 2)

## ТАЙНЫ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА



Текст: **Александр Максимов**

**ЖАНР ИГРЫ**
First-Person Shooter

**ИЗДАТЕЛЬ**
CDV Software Entertainment AG

**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Руссобит-М

**РАЗРАБОТЧИК**
Burut Creative Team

**ПОЙДЕТ**
Процессор 2,8GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

**ПОЛЕТИТ**
Процессор 3,6GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
1

**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один DVD

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.russobit-m.ru/catalogue/item/east_front_crash_annenerbe

Тема Второй мировой войны давно набила оскомину. Мы столько раз брали Берлин, высаживались в Нормандии, били фрицев под Сталинградом, сражались на Курской дуге. Едва ли не каждое маломальски значимое сражение обязательно появлялось в стратегиях, экшенах, симуляторах... Однако *«Восточный фронт: Крах Анненербе»* – это не подражание военным шутерам, а скорее фантастический боевик.

### X-FILES ПО-НЕМЕЦКИ

На дворе апрель 1945 года. Война практически окончена, советские войска стремительно приближаются к Берлину. У фашистов остался последний шанс изменить ход войны: все надежды на сверхсекретные разработки Анненербе – специального отдела СС (странно, что в официальном названии игры Анненербе написано с двумя «н», хотя на самом деле там нужно лишь одно). Его сотрудники занимаются генной инженерией и воскрешают убитых, чтобы создавать сверхсолдат.

Главного героя зовут Карл Штольц. Он немецкий офицер, погибший в бою и оживший благодаря экспериментам Анненербе. Но послужить во славу Третьего рейха Штольцу не удалось: его похитили бойцы сопротивления, «поменяли программу» и отправили к нацистам.

### УБЕР-СОЛДАТАМ – УБЕР-СПОСОБНОСТИ

Действо по сравнению с первой частью сильно не изменилось. И хотя «Крах Анненербе» – игра про Вторую мировую, происходящее больше напоминает *Painkiller* и *Serious Sam*, чем привычные нам шутеры, посвященные великому конфликту (*Call of Duty*, *Medal of Honor* и иже с ними). Враги постоянно выбегают навстречу, повсюду разбросаны аптечки, и даже на самом высоком уровне сложности у тебя не будет проблем с боеприпасами. Усиливают сходство с «мясными» шутерами и убер-способности, которыми наделен Карл Штольц. Если ты играл в «Неизвестную войну», то наверняка помнишь «временной щит» – барьер, защищающий от вражеских пуль. Правда, и твои пули он тоже остановит.

Два новых умения – «снайпер» (замедление времени и неуязвимость) и «берсерк» (ускорение и все то же бессмертие). Чтобы применить скиллы, надо прикончить за несколько секунд четырех фрицев меткими выстрела-

**Сюжет развивается согласно канонам, заложенным еще мэтрами жанра – Эдгаром По и Говардом Лавкрафтом**



Последний босс разъезжает на танке.

## О КОМПАНИИ

■ Первая игра студии Burut CT увидела свет в 2001 году. Это была RPG *«Златогорье»*. Игрокам же воронежские разработчики запомнились в первую очередь скандальным шутером *Kreed*. Компания постоянно расширяется, и в настоящее время в ней трудится более 100 человек. Она разделена на несколько внутренних студий, которые занимаются созданием игр. Не забывают в компании и о самых маленьких: уже выпущено несколько обучающих игр (в том числе адвенчур) о приключениях Котенка Знайки.

## ФАКТЫ

**2** архива с бонусами на диске

**3** босса, которых тебе предстоит победить

**14** разнообразных миссий

**40** типов оружия



■ Так и ждешь, что сейчас возникнет надпись *“Bomb has been planted”*.



■ Одна из редких сюжетных заставок на движке. Боевики Аненербе расстреливают ученых, заметая следы в лаборатории.

ми в голову (для «снайпера») или зарезать их в ближнем бою ножом (для «берсерка»). Если успешно применишь свои навыки, то получишь еще и баллы опыта. В конце миссии ты можешь потратить их на увеличение одного (или сразу нескольких) из пяти параметров: жизнь, энергия, защита, способности и меткость.

### ДИВЕРСАНТ НА ВСЕ РУКИ

Чтобы мы не заскучали, авторы придумали множество интересных ситуаций. Ты будешь штурмовать Берлин, останавливать поезд с секретным грузом, прикрывать саперов, отбиваться от десантников-парашютистов. Особенно интересными получились битвы с боссами. Сразу их не одолеть, к каждому надо найти свой подход.

Всего мы увидим 14 миссий. Уровни большие и внешне сильно отличаются друг от друга, но при этом сильно запутаны. Уничтожив очередную группу нацистов, можно долго бегать по углам, пытаясь понять, что дальше делать и куда идти. Хуже всего то, что на каждом уровне есть много дверей. Причем, пока в каждую из них не ткнешься носом, не поймешь – закрыто или нет. А в некоторых комнатах еще и враги возрождаются из воздуха.

### ВОЕННАЯ ХРОНИКА

Графический движок «Краха Аненербе» называется xtend. Именно его впервые использовали, когда в 2003 году создавали скандальный шутер *Kreed*. Конечно же, программный код сильно переработан и картинка смотрится сносно. Да и спецэффекты ничего. Расстраивает только прочность окружения: кроме бочек, баллонов и коробок, ничего сломать не выйдет. Понравились и некоторые детали анимации: метким выстрелом можно выбить оружие из рук врага, сбить ему каску с головы и даже отстрелить сумку с боеприпасами с пояса.

### МЫСЛИ ПО-РАЗНОМУ

Также доработали AI. Рядовые постоянно стараются забраться в укрытие. Стоит тебе приблизиться, они убегают, беспорядочно отстреливаясь. Элитные бойцы Аненербе действуют группами, умело прикрывают друг друга и занимают правильные огневые позиции.

Если тебе понравился «Восточный фронт: Неизвестная война», то поиграть в «Крах Аненербе» ты просто обязан. Пропустил первую часть? Можешь уделить сиквелу парочку вечеров. Но только если не играл в *Call of Duty 2*.



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.5 |
| ГРАФИКА | 6.5 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 6.5 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Замечательные комиксы; неплохие спецэффекты; занятная система прокачки главного героя; улучшенная озвучка персонажей; пристойная анимация.

**– НЕДОСТАТКИ:** Порой странный дизайн уровней; игра короткая; низкая сложность; ужасная лицевая анимация; почти полное отсутствие интерактивности.

**ИТОГО 6.5** Неплохой динамичный шутер от первого лица для поклонников первой части.

# TWO WORLDS

## КАНУЛ В OBLIVION



Текст: **Андрей Первый**

Ищи видеообзор на диске!

**ЖАНР ИГРЫ**
Action / Role-Playing Game
**ИЗДАТЕЛЬ**
SouthPeak Interactive
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Акелла
**РАЗРАБОТЧИК**
Reality Pump
**ПОЙДЕТ**
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 3.0GHz, 1.5Gb RAM, 3D-ускоритель (512Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
До 8
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.2-worlds.com

Человека нетрудно соблазнить. Несколько ярких картинок, пара заманчивых обещаний – и вот уже загорелся огонь во взоре доверчивого игрока. И пусть потом окажется, что картинки нарисовали в графическом редакторе, а сладкоголосые речи авторов и выеденного яйца не стоят. Какая разница. Нас уже поймали на крючок. Пойдем и купим. Хотя бы для того, чтобы разочароваться. Вот такой добровольный мазохизм за собственный счет.

А ведь дело совсем не в том, что авторы якобы хотят нажиться на простаках. Скорее всего, они старались. Просто *Gothic* и *The Elder Scrolls* нельзя заменить. Надо придумать что-нибудь свое. Яркое, необычное, захватывающее, увлекательное. Только тогда откроются врата в райские кущи любви всенародной. Всем остальным ход туда заказан. И напрасно *Two Worlds* стоит на пороге. Створки не откроются, яркий свет не прольется. Ее забудут очень скоро. Кому интересно, в конце концов, что это, наверное, не самая плохая игра? Она не станет культом – вот что главное.

### УЖ СКОЛЬКО ИХ УПАЛО В ЭТУ БЕЗДНУ

Я готов побиться об заклад, что виноваты не художники и не дизайнеры. Бесспорно, Two Worlds и в подметки не годится появившемуся год назад *Oblivion*, и даже *Gothic 3* она не сумела обскакать. Картинка-то, тем не менее, неплохая. А вот лоботрясы-сценаристы вместо увлекательной истории сочинили смертный приговор. Казнены саспенс, интрига и оригинальность. Зато старушку тоску усадили на самое почетное место, дали перо и ведро чернил. Бабулька постаралась на славу. Вот ради чего мы читаем книги? Чтобы узнать что-то неведомое, познакомиться с необычными людьми, выдающимися образами и характерами, поучаствовать в захватывающих приключениях? Но костлявая карга грозит тоненьким пальчиком: не выйдет, ребята и девчата. Вот вам типовая сказочная страна, артикул #1254. Вот вам тысяча блеклых персонажей, один другого скучнее. Вот сотня набивших оскомину поручений для юных почтальонов и киллеров. Вперед, играйте! Вам же весело, весело!
Но нам грустно. Что я могу думать о Two Worlds, если в памяти не сохранилось ни одного ге-



Нет, на мужика вовсе не упал дом. Просто в игре трупы часто проваливаются сквозь стены.

**Прирезав сотню-другую «бобиков», косолапых мишек, и орков, вдруг осознаешь, что схватки почему-то... нравятся**

## О КОМПАНИИ

**■ Польская студия Reality Pump существует с февраля 2003 года, но многие из ее сотрудников создают игры еще с 1995-го. Их первой работой стала стратегия в реальном времени *Earth 2140*. Затем они сотворили несколько сиквелов: *Earth 2150*, *Earth 2150: The Moon Project* и *Earth 2160*. Нельзя сказать, что эти произведения стали блокбастерами, но все же нашли свою аудиторию. Та же судьба была у стратегии *KnightShift* (американское название – *Once upon a Knight*). Теперь поляки добрались и до ролевых игр. Надо сказать, пока похвастаться им нечем.**

## ФАКТЫ

**1** сувенирный кинжал в специздании

**1** потрясающая лошадь-скелет

**6** рас, включая людей

**70** магических карт



■ Женщин в игре очень мало, а в первых нескольких деревнях и вовсе нет. И как они там живут?

роя, ни одного задания, ни одной сюжетной ветви? Хотя нет, один побочный квест все же позабавил (да и то, наверное, потому, что напомнил эпизод из реальной жизни). Однажды я набрел на лагерь солдат, очень недовольных бездельником-командиром. Служивые попросили стащить у предводителя подштанники, чтобы повесить их на флагшток. И все. О чем мне вспоминать? О том, как набор полигонов А попросил зарезать набор полигонов Б? Или как набор полигонов В потребовал вещь Д из местечка Е? Почему, ну почему они обескровили свою игру такими вот фокусами? Ведь без ярких персонажей какой угодно мир погибнет. Можно сотворить просторные поля, дремучие леса, топкие болота, огромные города, величественные крепости и таинственные руины. Но все это так и останется безжизненным ворохом текстур. Пройдет пара месяцев – и канут в Лету бесхарактерный протагонист, его несчастная сестренка, которую мы почему-то должны спасти, несколько ничем друг от друга не отличающихся кланов, какие-то закутанные в робы маги и безмерно оригинальная цель – раздобыть несколько кусков древнего артефакта.

А от текстов останется лишь одно впечатление: безумное, дикое, невероятное сочетание современных слов и вышедших из употребления. Внемли мне, читатель, коли учительница по английскому ставит тебе пятерки. Только в произведении польских шекспиров ты встретишь зубодробительные выражения вроде: “Do you think we so foolish”, “Tell me, swiftly now!”, “And why should I not go back there, pray?” и “Warriors, hard ones”. Быть может, хотя бы наши локализаторы сумеют разобраться со всем этим безоб-

## СМЕРТЬ КАВАЛЕРИСТА

**Одна из самых привлекательных особенностей *Two Worlds* – верховая езда. Но просто катанием на лошадях нас давно уже не удивишь, оно едва ли не в каждой сегодняшней RPG есть. А вот драться, не слезая со спины рысака, нельзя практически нигде (на ум приходит разве что *Mount & Blade*). Особенно выиграл бы многопользовательский режим. К сожалению, коняги у поляков получились очень странные. Даже после трех патчей они застревают в земле и окружающих объектах, неожиданно останавливаются, споткнувшись о невидимые преграды. Уж не будем говорить о том, что управлять зловредной кобылой – сложнее, чем Lamborghini Diablo. А зачем нужен навык, с помощью которого мы сбиваем противников с лошади – тайна. В игре просто нет таковых! В мультиплеере всадники и так дохнут моментально, поэтому там он тоже не пригодится. Единственная отрада – внешний вид лошадей-скелетов.**





■ Шаманы гоблинов очень слабые, зато их магия быстро испепелит твоего подопечного.



■ Oblivion по-прежнему на высоте. Но Two Worlds тоже неплохо смотрится.


Поначалу людоеды убивают одним ударом. Потом на них и внимание перестаешь обращать – мелочь.


Города почти не отличаются друг от друга. Прямо как в Gothic 3.


Неужели это вода? По-моему, какая-то паутина.


С помощью телепортеров можно перемещаться по всему миру. Но сначала их придется активировать.

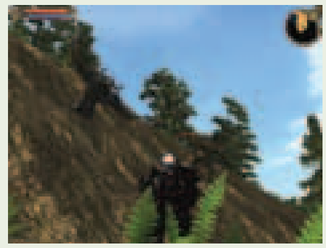
разием и написать хороший, грамотный перевод. Ребята, на вас вся надежда.

## КОЗНИ ЛУКАВОГО

Да нет, ты повремени оформлять визу в Польшу и набивать сумки булыжниками. Подумай, чего ты ждешь от Two Worlds. Oblivion она не затмила, *«Готику»* – тоже, но есть еще *Diablo*. И вот тут она по адресу. Нет, я вовсе не хочу сказать, что Blizzard надо о чем-то беспокоиться. Забудь обо всех NPC и квестах, просто выйди на большую дорогу. Прирезав сотню-другую «бобиков», косолапых мишек, гоблинов и орков, вдруг ловишь себя на мысли, что схватки почему-то... нравятся. Отличная боевая система? Да нет, простое закликивание. Филигранный баланс? Тоже нет, через пять часов ты станешь танком, броню которого прокусят лишь самые сильные зверюги. Ролевая система? Несколько скиллов и квартет всем известных показателей (сила, здоровье, ловкость, магия). Должно быть, все дело в шмотках. Дизайнеры нарисовали море разливанное всевозможных мечей, шлемов, секир, кирас и кольчуг. Но вряд ли это что-нибудь бы значило, если бы не любопытная деталь: одинаковые вещи разрешают объединять. Сложил вместе два (три, четыре и так далее) топора-близнеца, получил новый, но лучше. Вот и бегаем ради одного: найти какие-нибудь нужные сапоги и сплавить их со своими собственными. Примерно такая же петрушка с магией. Заклинания здесь – это карты. Складывая их вместе, получаем все более мощное волшебство. Согласись, довольно-таки свежая задумка. Другой вопрос – как скоро тебе надоест. Меня вот на несколько дней хватило. Ну чем тут еще заниматься? Куски Важного Артефакта, что ли, искать в однообразных подземельях?

Ты меня совершенно правильно понял. Two Worlds – это не та игра, где надо вникать в детали повествования, тщательно изучать законы окружающего мира и обшаривать каждый его уголок. Нет, здесь нужно расслабиться. Вернуться вечерком с работы или учебы, открыть бутылочку газировки и пару часиков поохотиться.

## ТАРАКАНЫ В ГОЛОВЕ



**_Reality Pump_ надо еще здорово потрудиться, прежде чем _Two Worlds_ избавится от зловредных «жуков», которые в ней поселились. В первых версиях игры куча ошибок. Что-то исправили патчами. А вот что пока осталось: убитые персонажи постоянно проваливаются сквозь землю или стены, иногда бандиты и монстры просто стоят на месте, даже не думая нас атаковать. Но особенно позабавило, что NPC (и даже гоблины) ложатся вдвоем или втроем на одну и ту же кровать.**



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 5.5 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Не самая плохая на сегодняшний день графика; интересная задумка с объединением предметов и заклинаний; увлекательные схватки с монстрами.

**– НЕДОСТАТКИ:** Сценаристы сделали все возможное, чтобы уничтожить эту игру: невнятный, скучный сюжет и ни единого запоминающегося персонажа.

**ИТОГО 6.0** Игра на несколько дней, не больше. Чуточку скрасит ожидание Fallout 3.



Никогда не возвращайтесь в старые дома…
ШОРОХ
ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ
Продолжение леденящего душу хоррор-квеста.
© 2007 Nucleosys. All rights reserved. © 2007 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены. www.playten.com
РЕКЛАМА

# ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ. НА КРАЮ СВЕТА (PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END)

## ЗОЛОТАЯ ЖИЛА ДЯДИ ДЖЕКА



Текст: **Алексей "Гморд" Меркухин**

| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Action |
| **ИЗДАТЕЛЬ** |
| Disney Interactive Studios |
| **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** |
| Новый Диск |
| **РАЗРАБОТЧИК** |
| Eurocom Entertainment Software |
| **ПОЙДЕТ** |
| Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** |
| Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** |
| До 2 |
| **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** |
| Три CD / Один DVD |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** |
| www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=piratesat-worldsend |

Начнем с новости о том, что *«Пираты Карибского моря: На краю света»* («ПКМ») собрали еще больше денег, чем успешные *«Человек-паук»* и *«Шрэк Третий»*. В том, что последняя часть похождений Джека Воробья окажется настолько популярной, не было сомнений. А вот одноименную игру вряд ли кто ждал с таким же нетерпением, как фильм. Очередная однодневка, единственная цель которой – заработать побольше на успехе кинокартины, – думал я. Но меня поджидал приятный сюрприз.

### ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД!

Вот чего мы точно не рассчитывали увидеть в проекте по лицензии – так это разнообразия. Сюжет игры вобрал в себя самые значимые и интересные события не только третьей, но и второй части «ПКМ». Побег с острова людоедов, сражение на огромном колесе водяной мельницы, поиск сердца Дэйви Джонса, путешествие на край света, чтобы спасти Воробья... Эти и другие эпизоды пиратской саги воссозданы с особым тщанием и любовью.

Детище Eurocom Entertainment умеет удивлять, и в этом его преимущество перед иными проектами по лицензии. Мы постоянно попадаем в самые разные ситуации. Вот ты сражаешься с огромным осьминогом Кракеном, вот помогаешь пьяному капитану добраться до пиратского сборища. *«На краю света»* – экшен, где действие не прекращается ни на секунду. Разве не такими должны быть все игры по мотивам?

Но вот в чем загвоздка: уровни сменяют друг друга настолько быстро, что понять сюжет игры совершенно невозможно. Казалось бы, только что Джек прибыл в Порт-Рояль, чтобы встретиться с одним из главарей пиратов. А в следующем эпизоде мисс Суонн вдруг заявляет, что господин Воробей попал в брюхо морского дьявола и его надобно срочно выручать. Что? Где? Когда успели? Каким образом? Нет ответа. Человек, не видевший все три части «ПКМ», сразу растеряется.

Обычно в таких случаях разработчики добавляют видеовставки из фильма. Но тут нет ни одной! Их заменяют неплохие сценки, созданные на движке игры. Особенно впечатлила модель Джонни Деппа (Johnny Depp). Интерактивный Воробей, как и его прототип, порадует фанатов знакомыми при-

**ЧТОБЫ ОТПРАВИТЬ К ПРАОТЦАМ НЕСКОНЧАЕМЫЕ ОТРЯДЫ ПРОТИВНИКА, ПРИДЕТСЯ БЕГАТЬ ИЗ ОДНОЙ ЧАСТИ УРОВНЯ В ДРУГУЮ**




Выиграть в покер несложно, даже если ты не знаешь правил...

## О КОМПАНИИ

Eurocom Entertainment Software по праву считают одной из самых уважаемых и опытных контор. Студия сформировалась в далеком 1984 году и за свою более чем двадцатилетнюю историю успела выпустить немыслимое количество качественных игр. Помимо этого, авторы не чураются работать над лицензионными проектами. Из-под их пера вышли *007: Nightfire*, *Batman Begins*, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, *Robots*. В разное время студия сотрудничала с такими издательствами, как Electronic Arts, Warner Bros., THQ и Midway.

## ФАКТЫ

**4** сокрушительных комбо–удара

**5** раз за игру видим jackanisms

**44** российских актера озвучивали игру

**300** миллионов – бюджет кино



Подобными захватывающими сценами игра радует нас постоянно.



«На краю света» – удивительно зрелищная игра.

емчиками, манерой говорить и двигаться. А вот мимика – сплошное расстройство.
Герои говорят, не раскрывая рта, и активно жестикулируют. Это портит впечатление.

### ВСЕ БЕЗ УМА ОТ ДЖЕКА

Кроме Джека есть еще несколько доступных персонажей. Но у них всего по два удара (слабый и сильный), а также блок и захват. У героев нет собственного стиля, хотя убивать врагов все равно довольно увлекательно. Дело в том, что без конца парировать атаки не позволят. У оружия есть такой параметр, как прочность. Если противник сделает пять разных выпадов, защита пропадет. Чтобы отправить к праотцам нескончаемые отряды противника, придется бегать из одной части уровня в другую и пользоваться подручными предметами.
А еще мы столкнемся с мини-играми (наподобие тех, что были в *Fahrenheit*). К примеру, на экране покажут какую-нибудь динамичную сцену, а пользователь должен вовремя коснуться одной или нескольких клавиш.
Кроме того, тут есть увлекательные развлечения: покер, кости и jackanisms. Насчет первых двух все понятно. А вот последняя – изюминка проекта Eurocom. По сути это та же мини-игра с нажатием клавиш, но главный герой там, как несложно догадаться, – капитан Воробей. Он ловко ускользает из рук королевской стражи и вытворяет просто невероятные акробатические трюки.
Замыкают список развлечений побочные задания. Выполнять их очень приятно. Дело в том, что они предельно просты, но при этом смешны и увлекательны. Например, Джеку на Тортуге надо найти десять брошенных им любовниц и попросить у них прощения. Наблюдать за тем, как Воробей получает одну оплеуху за другой, – сущее удовольствие. Да еще и бонус в итоге дадут. В общем, скучать не придется.

### СМЕКАЕШЬ?

Выглядит игра неважнецки. Слабый дизайн уровней, моделям недостает полигонов, да и к освещению есть претензии. Лучше всего, как ни странно, выглядят темные уровни, где хотя бы не видно некачественных текстур.
В целом обратить внимание на проект стоит. Пускай игра смотрится непрезентабельно и проблемы всех консольных портов тут тоже есть, но зато у Eurocom получился веселый экшен.

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **6.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.0**



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 5.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 6.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Джек Воробей и его неповторимый стиль; отличная анимация персонажей; интересные мини-игры; достойные английская и русская озвучка.

**– НЕДОСТАТКИ:** Сильно устаревшая графика; понять сюжет игры без просмотра всех трех частей пиратской саги невозможно; боевая система примитивна.

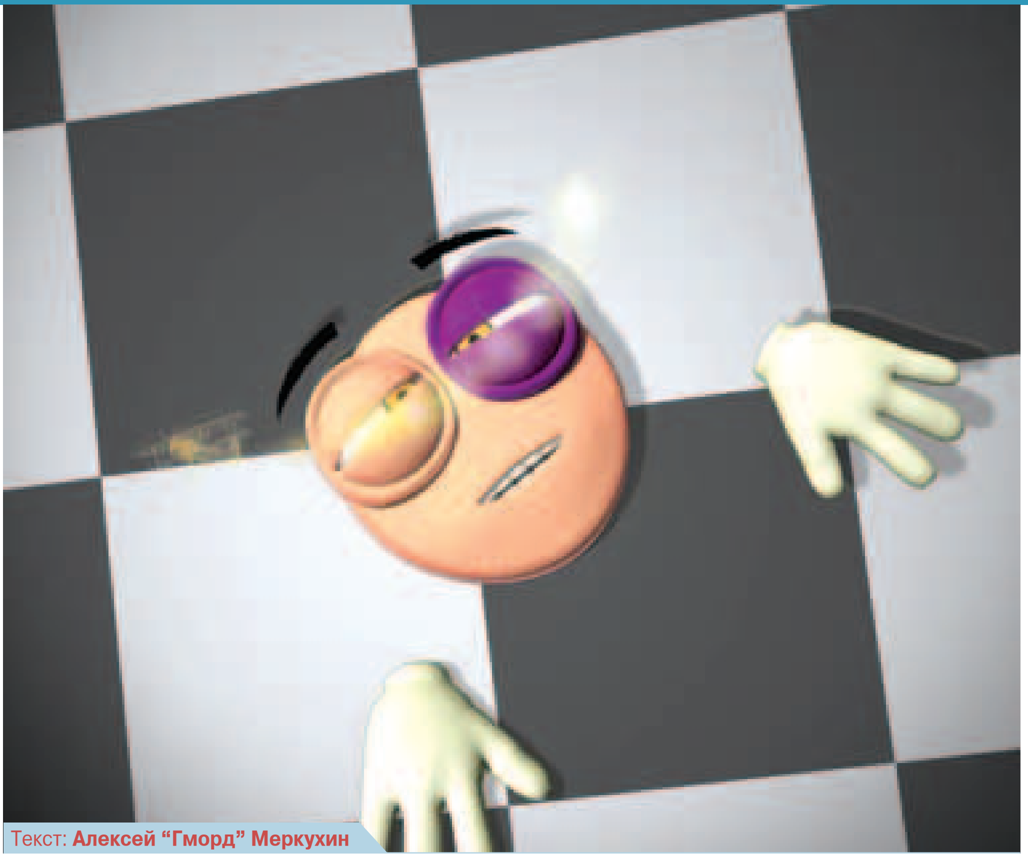
**ИТОГО 6.0** Очередной добротный лицензионный проект. Приятная тенденция, однако!

# СНЕПАЙ

## ЧЕРВЯКИ ПРОТИВ ШАШЕК

**О КОМПАНИИ**

■ Studio DVA (или «Студия абсолютного щастья») – независимый коллектив разработчиков из Омска. Компания основана в 2001 году и сейчас делает лишь первые шаги на пути к успеху. Для ребят *ЧеПай* – дебютный проект, в дальнейшем они собираются радовать нас оригинальными и забавными играми. Пожелаем им удачи.



**ЖАНР ИГРЫ**
Turn-Based Strategy

**ИЗДАТЕЛЬ**
Новый Диск

**РАЗРАБОТЧИК**
Studio DVA

**ПОЙДЕТ**
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

**ПОЛЕТИТ**
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
До 2

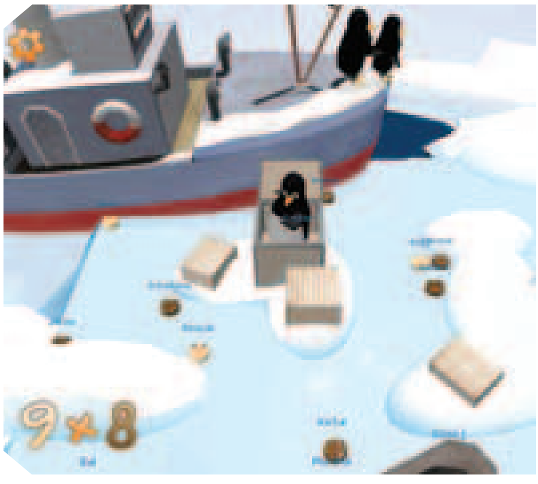
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один CD

**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=chepay

Текст: **Алексей "Гморд" Меркухин**

Чего ждать от игры, которая занимает на жестком диске меньше 500 мегабайт и устанавливается за минуту? Давай разберемся.

*ЧеПай* – наглядный пример того, как при скромных возможностях получается создать небезынтересный проект. Правила этой незамысловатой игры до безобразия просты и хорошо известны тем, кто хоть раз резался в чапаевские шашки. Есть поле размером с шахматную доску. На одной стороне располагаются 10 белых фишек, на другой – столько же черных.
Затем начинается схватка, где главная цель – выбить «бойцов» противника за границу поля. А чтобы происходящее не было слишком нудным, авторы придумали бонусы – оружие для уничтожения шашечек противника, очень смешных и забавных существ.
Тактика и стратегия тут, конечно, излишни. Достаточно немного освоиться, и все пойдет своим чередом. Кстати, мультиплеер, рассчитанный на двух игроков, – неплохое учебное пособие для будущих наполеонов.
Почему же тогда низкая оценка? Причин несколько. Во-первых, ЧеПай очень напоминает *Worms*. Во-вторых, качественной физики и смешных существ маловато для того, чтобы надолго удержать нас у экрана. Но в целом детище Studio DVA произвело самое приятное впечатление и на роль лекарства от скуки (как для одного человека, так и для шумной компании) подходит идеально. Но ненадолго.




### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 8.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 7.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Отличный дизайн карт; можно создавать собственные команды; ньютоновская физика – главный элемент игры; забавная анимация шашек; система бонусов.

**– НЕДОСТАТКИ:** Шашки похожи одна на другую; 10 игровых карт – слишком мало; хотелось бы видеть больше бонусов; очень не хватает редактора карт и шашек.

**ИТОГО 6.0** Полная радости и веселья игра. Наследник великих Worms с русским паспортом.



■ Команда шашек журнала «РС Игры» не знает поражений.


АГРЕССИЯ
КОМПАНИЯ «БУКА» ПРОДОЛЖАЕТ ПОЭТАПНЫЙ КОНКУРС
ПО ИГРЕ «АГРЕССИЯ»
ОТ «LESTA STUDIO»
1. Какое прозвище получили советские штурмовики Ил-2 у немцев?
2. Чей знаменитый голос сообщил гражданам СССР о нападении Германии?
3. На какие три части принято разделять Курскую битву (одно из Ключевых сражений ВОВ) в советской и российской историографии?
4. Какие компьютерные игры, посвященные Второй Мировой Войне, вы знаете (приведите не менее 10)?
5. Каково неофициальное название реактивного бесствольного орудия особой системы, ставшего символом победы во Второй Мировой Войне?
ВНИМАНИЕ!
Конкурс проводится в несколько этапов.
По общим итогам конкурса самому активному участнику будет вручён главный приз - СВЕРХМОЩНЫЙ МОДДИНГОВЫЙ КОМПЬЮТЕР!
Следите за анонсами.
Ответы на вопросы принимаются с 1 июля по 10 августа на адрес: konkurs@buka.ru
Подробности условия участия и список победителей смотрите на сайтах:
www.buka.ru и www.aggression.ru
Lesta
Бука

# ДЕВУШКИ ЗА РАБОТОЙ (HOTDOGS HOTGALS)

## СДЕЛАТЬ МАКДОНАЛДС



Текст: **Александр Максимов**

| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Management |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Meridian4 |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Buka Entertainment |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Fuzzyeyes Studio |
| ПОЙДЕТ |
| Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| ПОЛЕТИТ |
| Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| 1 |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ |
| Один CD |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.fuzzyeyes.com/html/hotdogs |

«Девушки за работой» не похожи на прочие экономические стратегии. Здесь не нужно заниматься строительством, прокладывать дороги и ломать голову над производством товаров. Ты станешь простым управляющим сети забегаловок. Задача нелегкая – построить монополию в сфере быстрого питания на территории трех американских городов – Сиэтла, Нью-Йорка и Лос-Анджелеса.

### СВОБОДНАЯ КАССА

Как только ты начнешь новую кампанию, перед твоими глазами откроется трехмерная карта выбранного мегаполиса. Она разделена на шесть условных зон (центр, порт и т.д.). В каждом районе разнятся цены на аренду и предпочтения посетителей. Но поначалу у тебя хватит денег только на кафешку в самом непрезентабельном округе – промышленном. Не переживай, на самом деле большой разницы, где будет твое заведение, нет. Спустя пару игровых недель ты сможешь построить харчевню хоть в самом центре города. Правда, одновременно разрешают держать лишь четыре забегаловки. Чтобы открыть первый ресторанчик и получить прибыль, найми официантку, купи необходимое оборудование (вначале хватит микроволновки и холодильника), а также полуфабрикаты или готовые продукты. Немного раскрутившись, ты сможешь расширить помещение, нанять дополнительный персонал (еще одна официантка, повар, разнорабочий) и установить новую технику. Все готово, начинаем гонку за славой.

### СПАСИБО, ЧТО БЕЗ СДАЧИ

Всего в игре два показателя успеха: деньги и репутация. Первый параметр – это вечнозеленые доллары. Разориться практически невозможно, так как расходов почти нет. Оплата сотрудникам невелика, продукты поставщиков стоят копейки. Репутация же складывается из множества показателей. Основные – это ассортимент товаров, чистота в помещении, цены и красота девушек за кассой. Последнее – главная особенность игры. Дело в том, что за стратегией скрывается симулятор жизни красавиц в фартуках.

### ВОТ ЧТО Я ЛЮБЛЮ©

На место кассирши ты волен взять одну из дюжины красавиц. У каждой девушки есть шесть

**ЧЕРЕЗ КПК ТЫ УПРАВЛЯЕШЬ ПЕРСОНАЛОМ, РЕГУЛИРУЕШЬ ЦЕНЫ, БЕРЕШЬ КРЕДИТЫ В БАНКЕ, ЗАКАЗЫВАЕШЬ НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**



Недовольного клиента можно просто побить в честном поединке.

## О КОМПАНИИ

■ Австралийская компания Fuzzyeyes Studio основана в 2001 году. Помимо *«Девушек за работой»* студия сотворила еще три проекта, которые не выходили на территории России, – это *Uluru Messenger* (общение в интернете), *Aussie Adventure* (онлайновая экономическая игра а-ля Monopoly) и *Uluru Fun Park* (многопользовательский мир, полный разнообразных мини-игр). Все проекты компании мультиплатформенные (PS2, XBOX и PC). Штаб-квартира Fuzzyeyes Studio расположена в городе Брисбейн (Brisbane), Австралия.

## ФАКТЫ

**3** города для строительства

**5** раз можно перестроить кафе

**12** красавиц со всего мира

**150** аксессуаров и предметов



■ Мы управляем своей империей через этот КПК.


■ Разработчики уверяют нас, что это Лос-Анджелес.

характеристик, которые можно увеличивать, заплатив определенную сумму. Также параметры растут, если облачать красавиц в разнообразные наряды. Тут разработчики расстарались вовсю. Платья, блузки, брюки, купальники, обувь, очки, часы, ожерелья – всего более 150 вещей. Причем девушка не всегда рада предложенному одеянию. Если оно ей совсем не понравится, она даже уволится с работы. Чтобы этого не произошло, подари ей какую-нибудь безделушку или увеличь зарплату.

Еще один важный показатель – выносливость. Если ты заставишь девушку работать без перерывов и убирать горы мусора, будь готов к скорому расставанию с ней.

### МЕНЕДЖЕР СРЕДНЕГО ЗВЕНА

Главный инструмент владельца империи фастфуда – карманный компьютер. Через КПК ты управляешь персоналом, регулируешь цены, берешь кредиты в банке, заказываешь новое оборудование и перестраиваешь свое кафе.

Если же тебе никак не удается переманить клиентов от конкурента, то обратись к итальянской мафии. Гангстеры могут отравить еду у соперника, пошпионить за ним, организовать «крышу», да и просто устранить неприятеля. Не бесплатно, конечно же.

Если вдруг надоели серьезные проблемы, запускай мини-игры: «Охоту на крыс» – отбиваемся от мерзких грызунов половником, «Марс атакует» – боремся с инопланетными захватчиками на вертолете, «Антивирус» – истребляем вирусы в КПК, «Веселого налетчика» – швыряем тарелки в грабителей, «Удовлетвори клиента» – бросаем продукты голодным посетителям.

### КОРОЛЬ СОСИСОК

Графика весьма симпатичная и выполнена в мультяшном стиле. Жаль только, что на карте практически ничего не происходит: почти все время ты проводишь в забегаловке. И не только потому, что там интереснее. Как разработчики ни старались облегчить жизнь начинающего менеджера, ему изо дня в день надо делать одно и то же: следить за чистотой в зале (разнорабочий часто не успевает убирать мусор, придется тыкать мышкой в каждую брошенную посетителем бумажку), ремонтировать вечно ломающееся оборудование и закупать полуфабрикаты. И если бы не излишки рутины, игра получила бы на балл больше.

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.4



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 7.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 5.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Симпатичная графика; замечательные звук и музыка; забавные мини-игры; за обаятельными девушками можно наблюдать очень-очень долго.

**– НЕДОСТАТКИ:** Надо следить за мелочами – уборкой мусора, закупкой товаров и т.п.; второй раз в мини-игры играть не интересно; нельзя менять обстановку в кафе.

**ИТОГО 6.0** Продуманный, симпатичный симулятор сети фастфуда. Увы, несколько скучный.

# SHREK THE THIRD

## РЕБЯТАМ О ЗВЕРЯТАХ




Текст: **Алексей "Гморд" Меркухин**

**Ищи видеообзор на диске!**

**ЖАНР ИГРЫ**
Arcade
**ИЗДАТЕЛЬ**
Activision
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
ND Games
**РАЗРАБОТЧИК**
Beenox Studios
**ПОЙДЕТ**
Процессор 800MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
До 2
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.shrek.com

Когда я пишу эти строки, *«Шрэк Третий»* победоносно шествует по мировым кинотеатрам, собирая умопомрачительную кассу. Те, кто успел познакомиться с продолжением, теперь гадают, почему в семейном мультике, где не было места серьезности и нравоучениям, подняли отнюдь не детский вопрос о демографии?

С одноименной игрой таких проблем нет. От разработчиков требовалось немногое: взять из первоисточника все необходимое и заложить в основу своего творения. Сказано – сделано. *Shrek the Third* вплоть до мелочей повторяет сюжет картины. Те же персонажи, декорации, шутки. Вот только надоедает все это очень быстро.

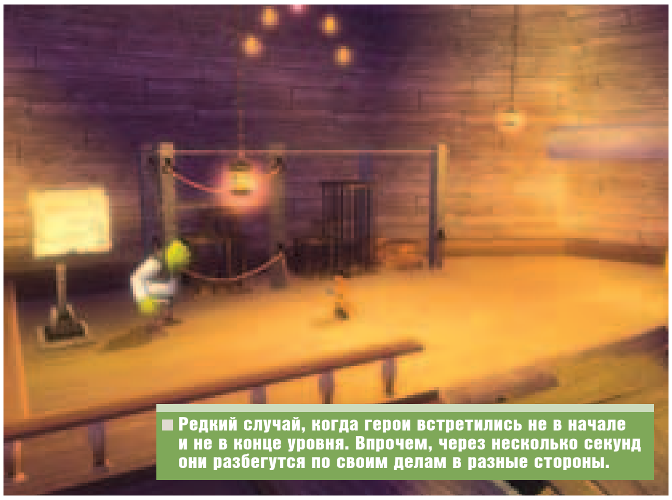
### СНОТВОРНОЕ ДЛЯ БОЛЬШИХ И МАЛЕНЬКИХ

Происходящее на экране, как и стоило ожидать, жутко однообразно и скучно. Бегаем по неудачно освещенным локациям, мутузим хилых врагов, выполняем обязательные задания и решаем простенькие пазлы. Уровней хватит, чтобы за время прохождения вывихнуть себе мозги. Не спасает положение и Шрэк со товарищи. Отчасти потому, что стиль игры не меняется, кого бы нам ни доверили. Что командовать Шрэком, что Ослом – одинаково тоскливо и неинтересно. Кроме того, перед началом уровня не разрешают выбрать любимого персонажа. Жаль, что только авторы *Lord of the Rings* о нас заботятся. Сразу нескольких героев на одном этапе мы тоже не увидим. А ведь это могло хоть как-то разогнать тоску. Хочешь поиграть с друзьями? Пожалуйста, многопользовательский режим предлагает… всего одну (!) мини-игру. Правда, надоест она через пару минут, гарантирую.

Неприятно удивила примитивная боевая система. Казалось бы, у каждого действующего лица есть собственный боевой стиль, но драки все равно одинаковые. К тому же враги не отличаются сообразительностью и готовы стоять на одном месте сутками, ничего не предпринимая.

Схватки с боссами огорчают больше всего. Мы привыкли к тому, что у главарей есть уязвимые места, которые нужно отыскать и лишь тогда получится одержать победу. А тут та-

**БЕГАЕМ ПО НЕУДАЧНО ОСВЕЩЕННЫМ ЛОКАЦИЯМ, МУТУЗИМ ХИЛЫХ ВРАГОВ, ВЫПОЛНЯЕМ ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И РЕШАЕМ ПРОСТЕНЬКИЕ ПАЗЛЫ**



Редкий случай, когда герои встретились не в начале и не в конце уровня. Впрочем, через несколько секунд они разбегутся по своим делам в разные стороны.

## О КОМПАНИИ

■ 7 Studios появилась на свет в 1999 году на окраине Санта-Моники, где и поныне расположен офис компании. Отцами-основателями стали Льюис Петерсон (Lewis Peterson) и Эрик Йео (Erik Yeo). Они и еще пятеро разработчиков (отсюда и цифра «семь» в названии) восемь лет назад взялись покорять игровую индустрию. Сейчас ребят заслуженно считают большими мастерами работы с лицензиями. В их послужном списке в первую очередь стоит отметить следующие проекты: *Fantastic Four*, *Charlie's Angels: Angel X* и *The Sopranos: Road to Respect*.

## ФАКТЫ

**1** физический движок – Havok

**2** раза штурмуем крепости

**4** героя: Шрэк, Осел, Кот и Фиона

**20** неинтересных уровней



■ Увы, но говорливым Ослом разрешат управлять всего лишь раз.



■ Иногда предстоит играть за второстепенных персонажей мультика.

кое разочарование. В Shrek the Third все намного проще: верные кулаки (или шпага, если управляем Котом в сапогах) решают любые проблемы.
Спору нет, когда основной аудиторией проекта считаются маленькие дети, сделать игру как можно более простой – лучший (и самый правильный) вариант. Но проблема в том, что, донельзя упростив правила, авторы превратили Shrek the Third в занудство, от которого устанут и дошколята.

### НЕПОСЛУШНЫЕ МУЛЬТЯШКИ

Из-за неудобного управления детище Beenox Studios впору величать главным «пальцеломателем» года. У меня игра бессовестно игнорировала мышку, хотя в настройках черным по белому написано, что хвостатая поддерживается. Но это не так, и посему появились сложности с управлением камерой. Самому ее вращать нельзя, а ракурсы она выдает просто ужасные. Тут стоит вспомнить еще один порт с консолей – недавних *«Черепашек-ниндзя»* (см. обзор в пятом номере «PC Игр» за этот год). Там были похожие проблемы, но уживаться с ними еще было возможно. А вот в Shrek the Third – невыносимо тяжко.

Совсем удручает графика. Уровни, модели персонажей и оружия – все выполнено на катастрофически низком уровне. В настройках видео можно лишь поменять разрешение экрана.

### ДЕТСКИЙ САД

Новость хорошая: если тебе лет эдак шесть-восемь, то Shrek the Third тебе понравится. Новость плохая: если ты вырос из пеленок, от игры останутся не самые лучшие воспоминания. И дело даже не в том, что проект, вероятно, создавался в спешке. Просто немногие (и уж точно не автор этих строк) способны закрыть глаза на очевидные недостатки. Скучная боевая система, никудышная графика, жуткое управление, странная камера… Список можно продолжать до бесконечности.
Заметим, что авторы все это прекрасно понимали, но ничего не предприняли. И все же обидно, что игра получилась детсадовской и не рассчитанной на более взрослых поклонников мультсериала. Так что радуйтесь, детишки! Все для вас, все для вас.





## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 6.0 |
| ГРАФИКА | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 4.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Возможность поиграть за четырех главных героев; знакомые по мультику персонажи; похожий на оригинал сюжет; неплохая озвучка.

**– НЕДОСТАТКИ:** Графика из прошлого века; примитивный геймплей; неудобная камера; невысокая сложность игры; играть без геймпада практически невозможно.

**ИТОГО 5.5** Не самая плохая игра по лицензии. В ней нет ничего плохого. И хорошего.

# ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ

**О КОМПАНИИ**
Студия Arise основана в 2003 году, и пока в ее активе три дополнения к *«Блицкригу 2»* (*«Возмездие»*, *«Битва за Тобрук»*, *«Высадка в Нормандии»*) и *«Койоты. Закон Пустыни»* – чудовищно безвкусная постапокалиптическая стратегия на все том же движке «Блицкрига 2». Кроме того, в этом году выйдет RPG «*Не время для драконов*».

## ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ, ДУБЛЬ 5273



Текст: **Артем Эстецких**

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Real-Time Strategy |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | 1С |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Nival Interactive/Arise |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 800Gz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 2,2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До 8 |
| **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** | Один DVD |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | games.1c.ru/vb_normandia |

Первая половина 2007 года выдалась богатой на дополнения к *«Блицкригу 2»*, неказистые и скучные. Особенно старается студия Arise: после *«Битвы за Тобрук»* она решила рассказать, кхм, о самом «неизвестном» эпизоде Второй мировой.

Как следует из названия, игра *«Великие Битвы: Высадка в Нормандии»* посвящена крупнейшей десантной операции в истории, когда 6 июня 1944 года силы союзников... Откровенно говоря, после успеха х/ф «Спасти рядового Райана» эти события стали неотъемлемой частью стратегий, посвященных WW2. С названиями Вервиль, Канн и Сен-Пьер мы просто сроднились, а расположение противотанковых ежей на пляже Омаха все желающие выучили еще пару лет назад. Кроме того, высадке целиком посвящена *D-Day*. Она вышла еще в 2004 году, но выглядит в тысячу раз свежее детища Arise и Nival Interactive. Играть интереснее, да еще и историческая достоверность там на уровне. Поэтому с большим трудом верилось, что при помощи движка «Блицкрига 2» получится воссоздать знаменитое сражение. Собственно, чуда и не случилось: перед нами все тот же набивший оскомину «Блицкриг 2». Миссия №3 за Союзников (тот самый Омаха-бич) выглядит просто чудовищно. Малюсенькие солдатики забавно бегают по пляжу, подкреплений навалом. Смех да и только. Драмы и напряжения не чувствуем. Ну и зачем нам это?



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 5.0 |
| ГРАФИКА | 5.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 5.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 6.0 |

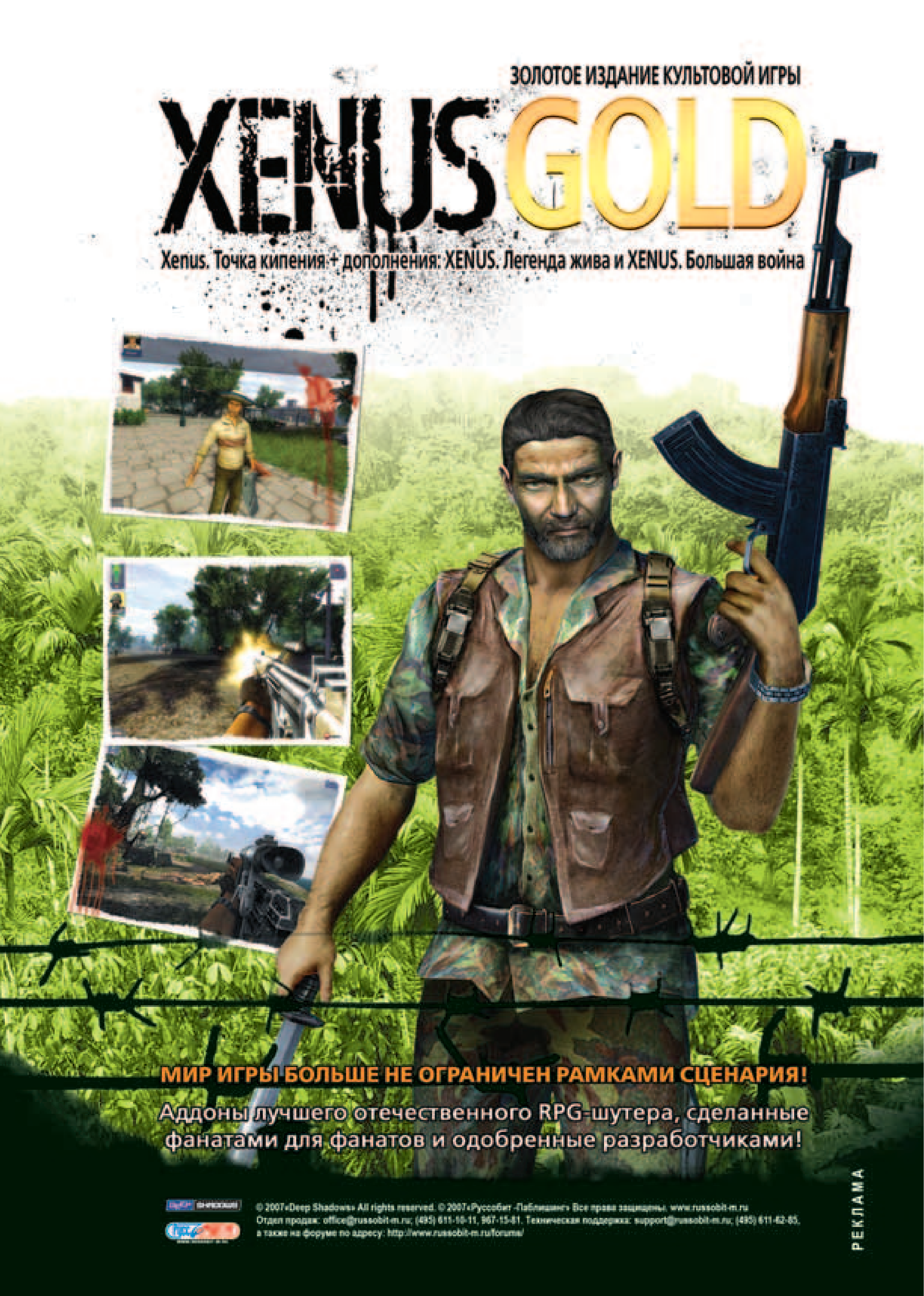
**ДОСТОИНСТВА:** Низкие системные требования; пара-тройка занятных миссий; интересная находка с системой подкреплений; историческая достоверность.

**НЕДОСТАТКИ:** Нищенская графика; надоедливый баг со звуком; чрезмерная простота заданий; отсутствие весомых нововведений; проблемы с AI компьютера.

**ИТОГО 5.0** Еще одно практически никому не нужное дополнение к «Блицкригу 2».



Та самая высадка. Жалкое зрелище, согласитесь.



ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ КУЛЬТОВОЙ ИГРЫ
XENUS GOLD
Xenus. Точка кипения + дополнения: XENUS. Легенда жива и XENUS. Большая война
МИР ИГРЫ БОЛЬШЕ НЕ ОГРАНИЧЕН РАМКАМИ СЦЕНАРИЯ!
Аддоны лучшего отечественного RPG-шутера, сделанные фанатами для фанатов и одобренные разработчиками!
© 2007«Deep Shadows» All rights reserved. © 2007«Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
РЕКЛАМА

# ВЕРТОЛЕТЫ ВЬЕТНАМА: UH-1 (WHIRLWIND OVER VIETNAM)

## GUNSHIP ПРОТИВ ЛЕСОРУБОВ



Текст: **Владимир "Sang13" Малышев**

**ЖАНР ИГРЫ**
Simulation
**ИЗДАТЕЛЬ**
Evolved Games
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
1С
**РАЗРАБОТЧИК**
G5 Software
**ПОЙДЕТ**
Процессор 2.0 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 2.8 GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
1
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Два CD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.games.1c.ru\uh1

История стара, как мир: пустующая ниша в жанре, многообещающие интервью разработчиков, прекрасные скриншоты… Всего этого было достаточно, чтобы любители симуляторов ждали «*Вертолеты Вьетнама: UH-1*» с нетерпением. Оправдались ли их ожидания? Лишь отчасти. Но не в той части, в которой хотелось бы…

По сути детище G5 Software оказалось очередной недоделкой. Причем понимать это мы начинаем в самом начале, ведь в игре даже нет заставочного ролика. Нормального руководства пользователя тоже нет, а половину файла readme занимает перечисление имен авторов… Управление вертолетом – дело непростое. В игре оно выполнено достойно, хотя и не без огрехов. Однако тренировочные миссии отсутствуют. Совсем. Более чем странный ход, ведь, по заверениям разработчиков, игра должна подойти как отпетым фанатам симуляторов, так и любителям аркадных «леталок».
Как быть тем, кто представления не имеет о том, как управляться с гигантской машиной, но хотел бы этому научиться? Как пользоваться «компенсатором», зачем нужно менять шаг винта и, наконец, что такое система GOVERNOR? Ответов на эти вопросы вы здесь не найдете, как не обнаружите и описания чуда инженерии, которое нам доверили, – UH-1 "Huey".

### ПРОБЛЕМЫ НЕ КОНЧАЮТСЯ

Сырость игры не только в этом. На моих глазах вертолет запросто мог сгинуть в небытие. Просто исчезнуть. Или провалиться под землю, «полетать» там немного, а затем «вынырнуть» на поверхность как ни в чем не бывало. Скрипты, отвечающие за поведение союзников, а значит и за возможность в принципе пройти миссию, могут в любой момент отключиться. И это еще не полный перечень ошибок и накладок, с которыми мы столкнулись. Почему, например, во время удара о землю вертолет сначала отскакивает от нее, словно мячик, и только потом падает и взрывается? Я, если честно, падения вертолета вживую не видел, но мои познания в физике подсказывают: здесь что-то не так! Почему при полете на низкой высоте лес буквально «растворяется» под нами? Не иначе как вьет-



UH-1 во всей красе.

**С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА СКЛАДЫВАЕТСЯ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО РАЗРАБОТЧИКИ ВЗЯЛИ ДВИЖОК «ИЛ-2» ШЕСТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ И ДАЖЕ НЕ ИЗМЕНИЛИ ЕГО**

## О КОМПАНИИ

G5 SOFTWARE

■ Первый проект G5 Software – тоже симулятор вертолета *«Красная Акула»*. После него были *«Ударная Сила»* и *«Красная Акула 2»*. Все эти игры созданы просто для развлечения и не претендуют на историческую достоверность. Во время разработки *«Вертолетов Вьетнама»* компанию покинули несколько сотрудников. И это, судя по всему, сказалось на качестве игры. Сейчас студия создает новый симулятор, но на этот раз они решили сменить тему. Игра получила название: *«Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра»*.

## ФАКТЫ

**4** человека – экипаж вертолета

**5** зевков в среднем во время вылета

**10** однообразных миссий в игре

**14** неуправляемых ракет на борту



Приборная панель. Хороша!



Солдаты рвутся в бой! Знали бы, что их ждет...

конговские лесорубы работают стахановскими темпами...
К графике тоже есть претензии. Модели выполнены очень неплохо, прорисовке приборной панели радуется глаз. А уж щелкать на ней тумблерами – одно удовольствие! Но вот все остальное... С первого взгляда складывается впечатление, что разработчики взяли движок «*ИЛ-2*» шестилетней давности и даже не изменили его.
Сидя за штурвалом скоростного истребителя, часто просто не обращаешь внимания на качество ландшафта. Увы, из кабины вертолета его убожество заметно сразу. Однако в целом картинка неприязни не вызывает и, возможно, была бы еще симпатичнее, если бы не прикрученный совсем не к месту blur – легкая размытость. Нужен ли он вообще в симуляторах – большой вопрос.

### СЕРОСТЬ И ОДНООБРАЗИЕ

В «Вертолетах Вьетнама: UH-1» представлена всего одна кампания (10 боевых вылетов). В среднем миссии длятся 15–20 минут и, как правило, от нас требуют прикрывать десант с воздуха. Что это значит? А вот что. Мы летим к месту высадки, ждем товарищей, а затем начинаем яростно «изображать огневую поддержку» (на деле – просто-напросто палить по кустам). Да, ты не ослышался, противника в этой игре зачастую совсем не замечаешь! Честное слово, разглядев (уже во второй миссии!) одиноко стоящего вьетнамца (не то что, скажем, минометный расчет) в панаме, я так обрадовался, что выпустил в него половину боезапаса! Реалистично? Может быть. Интересно? Ну, не очень... Недаром авторы пытаются развлечь нас постоянными переговорами по рации.
Вообще, все миссии напоминают сценки из пьесы. Ей богу, включай автопилот и наслаждайся зрелищем! Только уж очень оно однообразное... Любое задание полностью зависит от скриптов. Если разработчики запланировали, что твой вертолет подобьют, – значит подобьют, что ты ни делай. Второго пилота тоже не спасти: ему суждено пасть смертью храбрых в конце второй миссии...
И все же язык не поворачивается назвать «Вертолеты Вьетнама» совсем уж плохой игрой. Если ты поклонник жанра с большим стажем или, скажем, изучаешь историю вьетнамской войны, то можешь попробовать в это поиграть. Но недолго.

### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.5**



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 4.0 |
| ГРАФИКА | 7.5 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.5 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 4.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 6.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Историческое правдоподобие; иногда мы видим симпатичную картинку; хорошая озвучка радиопереговоров; изменяемый уровень сложности.

**– НЕДОСТАТКИ:** Отсутствие тренировочных миссий; слишком однообразный геймплей; множество багов; неоптимизированный движок; длительная загрузка.

**ИТОГО 5.0** Играя в нее, мы испытываем страшные мучения. Только для выносливых фанатов.

# INTERNATIONAL TENNIS PRO

## ТАКОЙ ТЕННИС НАМ НЕ НУЖЕН

**О КОМПАНИИ**
■ Англичане Aqua Pacific вот уже 10 лет создают только неказистые игры. Из всех творений компании (на разных платформах) лишь *Army Men: Air Attack* и *Agassi Tennis Generation 2002* завоевали сердца нескольких поклонников. Последнюю народ покупал только из-за имени знаменитого теннисиста в названии.

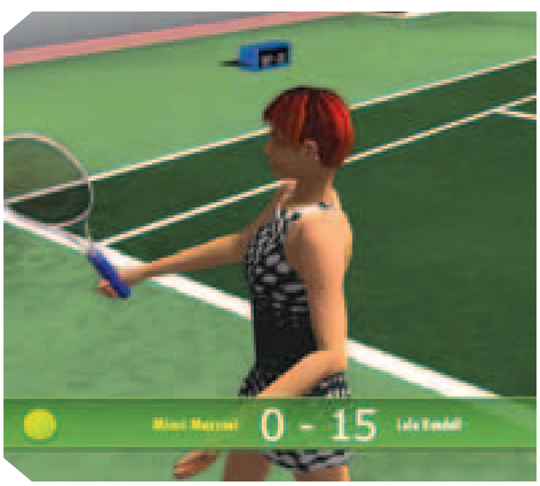


Текст: **Степан Рвач**

**ЖАНР ИГРЫ**
Sport
**ИЗДАТЕЛЬ**
Midas Interactive Entertainment
**РАЗРАБОТЧИК**
Aqua Pacific
**ПОЙДЕТ**
Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
До 4
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Один CD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
www.midasinteractive.com/product_info.php?products_id=202

Десять кортов с тремя разными видами покрытий, редактор персонажей, товарищеские матчи, а также режим карьеры. На первый взгляд стандартный набор хорошего теннисного симулятора. Увы, не все так гладко.

Несколько часов знакомства с *International Tennis Pro* – настоящая пытка, уж слишком плохо выглядит игра. Творение Aqua Pacific не конкурент даже первой части *Virtua Tennis* (2002 года выпуска). Не говоря о последнем эпизоде сериала.
Смотреть на поделку английских разработчиков просто невозможно без смеха. Модели спортсменов напоминают неотесанных буратин, сбежавших на корт из-под затупившегося ножа папы Карло. А зрители похожи на размазанную по трибунам кашицу. Теперь прибавь к этому отвратительную анимацию движений. Робот C-3PO из фильма «Звездные войны» шевелил конечностями куда естественнее, чем эти теннисисты.
Восхождение на вершину мирового рейтинга в режиме карьеры слишком затянуто. Каждый месяц тебе предлагают поучаствовать в паре турниров, причем сразу в трех разрядах (одиночном, парном и миксте). Увы, ты не можешь изменить количество геймов и сетов в поединке. Состязания начинаются со стадии 1/16 финала. В среднем матч длится 20–50 минут. Получается, что один год карьеры отнимет у тебя как минимум 40 часов. Лучше потратить свое драгоценное время на *Virtua Tennis 3* или *Top Spin 2*.




**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 2.0 |
| ГРАФИКА | 3.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 5.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 5.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 6.0 |

**ДОСТОИНСТВА:** Очень трудно искать ложку меда в бочке дегтя: среди немногих плюсов можно выделить лишь стандартный интерфейс и управление.

**НЕДОСТАТКИ:** Сильно устаревшая графика; странная анимация движений; отсутствие реальных спортсменов и известных теннисных турниров; мало режимов.

**ИТОГО 3.5** Яркий пример того, как не надо делать теннисные симуляторы. Играй в *VT 3*.



Бедной спортсменке пришлось практически сесть на шпагат, чтобы дотянуться до мяча.

# WORLD POKER CHAMPIONSHIP 2: FINAL TABLE SHOWDOWN

## ВИРТУАЛЬНЫЙ АЗАРТ

**О КОМПАНИИ**
■ Компания ValuSoft основана в 1997 году. Ее специализация – недорогие (не больше 20 долларов за коробку) казуальные игры, которые продаются в американских супермаркетах: сборники мини-игр, симуляторы охоты, карточные и детские забавы. Штаб-квартира ValuSoft расположена в Миннеаполисе, США.



Текст: **Александр Максимов**

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Card Game |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | ValuSoft |
| **РАЗРАБОТЧИК** | ValuSoft |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1,2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До 6 |
| **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** | Один CD |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.valusoft.com/products/wrldpkr2.html |

В 2009 году вступит в силу закон, запрещающий игорный бизнес на территории России, кроме специально отведенных зон. И если ты любишь перекинуться в покер в казино, тебе придется ехать в Калининградскую область или на Алтай. Но куда проще установить World Poker Championship 2. Правда, настоящих денег в нем не заработаешь.

Идея, бесспорно, хороша: создаем виртуальное казино, где можно поиграть в 12 видов покера как против компьютера, так и с игроками со всего мира. Только реализация подкачала. Самое важное для виртуального покера – умный искусственный интеллект. И вот с ним у ValuSoft вышла осечка. Компьютер слишком осторожничает, когда получает хорошие карты. Или, напротив, идет ва-банк с парой двоек. Скажешь, это называется профессиональным блефом? Как бы не так! Ведь в жизни опытный профессионал в первую очередь следит за действиями противников. А как это получится у электронных мозгов? Да и нам не легче: в игре есть 3-4 анимации поведения, которые показывают в случайном порядке. Поэтому ни о каком предугадывании действий компьютерных истуканов речь не идет. Через час одинаковые покачивания головой и фразы: *«Ммм… нууу… наверно, я отвечу»* начинают раздражать. Об остальном и говорить не стоит: трехгрошовая графика, дурацкая озвучка, скучный режим кампании, трудности с поиском соперников в интернете. Ну и кому оно надо?



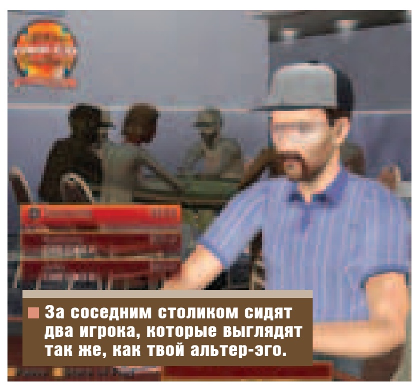
### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 2.0 |
| ГРАФИКА | 2.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 2.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 2.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 3.0 |

**ДОСТОИНСТВА:** Скромные системные требования; хорошая статистика проведенных матчей; функциональный конструктор аватаров; 12 типов покера на выбор.

**НЕДОСТАТКИ:** Глупый искусственный интеллект; простенькая графика; бедная анимация; неинтересная карьера; нельзя пропустить анимацию игроков.

**ИТОГО 3.0** Игра ни для кого. Профи будет скучно, остальных отпугнет плохая графика.



За соседним столиком сидят два игрока, которые выглядят так же, как твой альтер-эго.





# ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

**Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.**

## FIRST-PERSON SHOOTER

### I МЕСТО – S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

**РАЗРАБОТЧИК:** GSC GAME WORLD
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** GSC WORLD PUBLISHING
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.STALKER-GAME.COM
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (40)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

### ОПИСАНИЕ

Неплохой шутер с элементами RPG. Шесть лет разработки не прошли даром. «Сталкер» – одна из лучших отечественных игр.

### ЧТО ЕЩЕ?

**F.E.A.R. EXTRACTION POINT**
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
**PREY**
Номер с рецензией: 09 (33)
Мнение редакции: 8.0, Игра Месяца



## ACTION

### I МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

**РАЗРАБОТЧИК:** ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ДВА DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10 (34)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

### ОПИСАНИЕ

Одна из лучших – наряду с Oblivion – игр 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

### ЧТО ЕЩЕ?

**MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE**
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.0
**TOMB RAIDER: ANNIVERSARY**
Номер с рецензией: 07 (43)
Мнение редакции: 7.5, Игра Месяца



## SIMULATION

### I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED

**РАЗРАБОТЧИК:** EDEN GAMES
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** АКЕЛЛА
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.TEST-DRIVEUNLIMITED.COM
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05 (41)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

### ОПИСАНИЕ

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

### ЧТО ЕЩЕ?

**GTR 2**
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
**NEED FOR SPEED CARBON**
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



## STRATEGY

### I МЕСТО – COMPANY OF HEROES

**РАЗРАБОТЧИК:** RELIC ENTERTAINMENT
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.COMPANYOFHEROES.COM
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (35)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

### ОПИСАНИЕ

Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная, с неплохим многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

### ЧТО ЕЩЕ?

**ЕВРОПА III**
Номер с рецензией: 03 (39)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца
**C&C 3: TIBERIUM WARS**
Номер с рецензией: 05 (41)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



## ROLE-PLAYING GAME

### I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

**РАЗРАБОТЧИК:** BIOWARE CORPORATION
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION/
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04 (40)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

### ОПИСАНИЕ

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу… Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что игру портировали с Xbox.

### ЧТО ЕЩЕ?

**GOTHIC 3**
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.0, Тема Номера, Игра Месяца
**NEVERWINTER NIGHTS 2**
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Игра Месяца



## ADVENTURE

### I МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

**РАЗРАБОТЧИК:** REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** БУКА
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.BROKENSWORDTHEANGELOFDEATH.COM
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11 (35)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.0

### ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

### ЧТО ЕЩЕ?

**THE SECRET FILES: TUNGUSKA**
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.0
**DESTINATION: TREASURE ISLAND**
Номер с рецензией: 06 (42)
Мнение редакции: 7.5



## MANAGEMENT/LIFE SIM

### I МЕСТО – CAESAR IV

**РАЗРАБОТЧИК:** TILTED MILL
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** СОФТ КЛАБ
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ДВА CD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.CAESARIV.COM
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12 (36)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

### ОПИСАНИЕ

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно вовзвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

### ЧТО ЕЩЕ?

**FOOTBALL MANAGER 2007**
Номер с рецензией: 01 (37)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
**THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ**
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



## SPORTS

### I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6

**РАЗРАБОТЧИК:** KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
**ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ:** СОФТ КЛАБ
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** PES6.NET
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01 (37)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

### ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

### ЧТО ЕЩЕ?

**FIFA 07**
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
**VIRTUA TENNIS 3**
Номер с рецензией: 05 (41)
Мнение редакции: 8.0



## MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

### I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

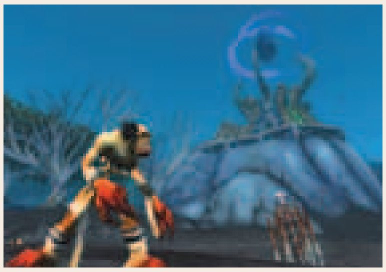
**РАЗРАБОТЧИК:** BLIZZARD ENTERTAINMENT
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** СОФТ КЛАБ
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:** WWW.WOW-EUROPE.COM
**НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03 (39)
**МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

### ОПИСАНИЕ

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

### ЧТО ЕЩЕ?

**EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER**
Номер с рецензией: 03 (39)
Мнение редакции: 8.0
**GUILD WARS NIGHTFALL**
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.5







Варвары на сходке. Обсуждают, как бы покрепче насолить людишкам.

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

## ЧАСТЬ ВТОРАЯ: АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ АПГРЕЙДЫ

**Первую часть наших дневников о разработке финальной части *Heroes of Might and Magic V* мы посвятили жестоким варварам-оркам, армию которых геймерам предстоит возглавить с самого начала игры. Нынешние записки поведают тебе об альтернативных апгрейдах – новшестве, вызвавшем целую бурю перепалок в стане приверженцев меча и магии.**

Текст: сценарист **Андрей Востоков**, дизайнер **Сергей Семашко**

«Альтернативные» существа лиги теней.









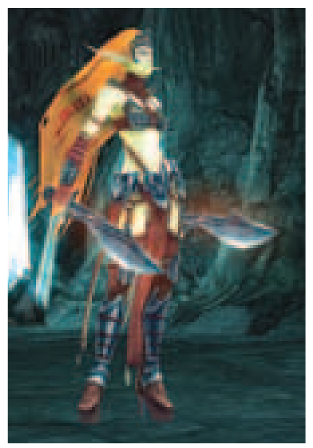
■ Все места у костерка заняты. Драки не избежать!

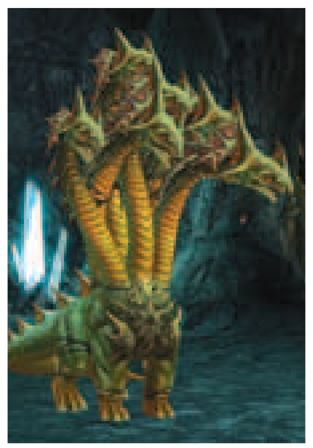


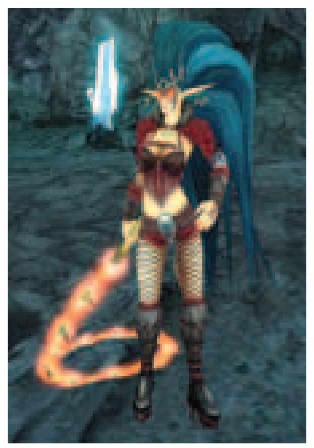
■ Шансов у бесенка в схватке с орком-убийцей маловато. Болезному даже бутылка с адским пойлом не поможет.

Начнем издалека. Приступив к созданию первого адд-она – ***«Владыки севера»***, мы задумались: каких изменений и улучшений не хватает пятым ***«Героям»***? Рассматривалось несколько вариантов. Сначала мы хотели населить каждый из замков новыми существами (не трогая имеющихся), потом склонились в пользу введения альтернативных классов героев (как в ***Heroes of Might and Magic III***). Каждый из этих путей по-своему привлекателен, но как определить, какой из них лучший? Ответ на этот вопрос стоил большого труда.
Помощь пришла от западных продюсеров HoMM5 незадолго до старта проекта ***«Повелители Орды»***. Коллеги из **Ubisoft** рассмотрели наши предложения и... совместили оба варианта: французы решили, что новой фишкой станут альтернативные апгрейды, ведь они здорово расширят тактические возможности игры. Идея нам приглянулась – мы сами активно играем в «Героев» и понимаем, что такая опция придется ко двору. Радости нам убавил расчет объема работ: сбалансировать подобную систему – дело трудное. Мы бы с удовольствием взялись за задачу полегче, но совесть не позволяет нам лениться...
Концепция апгрейдов довольно проста: каждое существо можно усовершенствовать двумя разными способами. Многие игроки ошибочно полагают, что, выбрав одно из улучшений, опробовать второе нельзя. На самом деле ты можешь сколько угодно раз переобучать своих бойцов, приноравливаясь к разным противникам, – главное, чтобы денег на тренировки хватило. Ведь одни создания более эффективны в сражениях с нейтральными монстрами, а другие успешнее действуют в стычках с войсками иных героев. Правда, такая опция доступна лишь в городах. В походах же тебе придется рассчитывать на заранее сформированную армию.
Как действует эта система? Рассмотрим на примере. Существа первого круга фракции Sylvan (светлые эльфы) – феи (Pixie) – могут превратиться либо в спрайтов (Sprite), либо в дриад (Dryad). Последние не так сильны, как первые, зато они умеют латать повреждения в коре энтов (Treeant, шестой круг), одновременно излечивая самих себя. Какие из перечисленных существ задействовать в боях? Понятно, что, пока не отстроено здание, в котором можно нанять древесных бойцов, лучше полагаться на спрайтов. А как только армия пополнится энтами – сделать ставку на дриад, чтобы в сражениях поддерживать здоровье ходячих деревьев на должном уровне.
Или возьмем скаутов темных эльфов (Scout, первый круг) – слабых стрелков, которые не чураются и рукопашной. Апгрейды позволяют получить доступ к двум разным созданиям. Убийцы (Assassin) смазывают стрелы ядом и неплохо атакуют с дистанции. Сталкеры (Stalker) тоже отравляют врагов, но специализируются на ближнем бое и обладают навыком невидимости (Invisibility). Пропадая из поля зрения противников на несколько ходов (кстати, их можно разглядеть с помощью некоторых заклинаний), они подкрадываются к вражеским стрелкам или нападают из засады на других юнитов. Иногда стоит отдать предпочтение убийцам, иногда – сталкерам. Решать тебе, главное – заранее позаботься о возможности сделать апгрейд.
Что для этого нужно? Самая малость: сначала возвести базовое здание для найма существ, а потом увенчать его специальной надстройкой, получив в свое распоряжение оба апгрейда. Не беспокойся, никаких дополнительных домов, перегружающих схему города, ты не увидишь.
Что касается расходов, то и обычные, и продвинутые существа обойдутся в равную сумму денег – такова наша принципиальная позиция. Сейчас мы находимся в поисках оптимального значения для стоимости переобучения, но в любом случае тренировка выйдет дешевле заново купленного юнита.
На этом мы завершаем рассказ об альтернативных апгрейдах: надеемся, ты оценишь их по достоинству. До встречи на страницах следующего дневника: через месяц ты узнаешь много нового о повелителях орды, до вторжения которых осталось всего ничего.









# ASUS SPRING CUP 2007

## БИТВЫ МАСТЕРОВ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
ASUS Spring Cup 2007
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
26-27 мая 2007 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г. Москва, клуб «4GAME»
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
850 000 рублей
ДИСЦИПЛИНЫ:
Quake III Arena 1x1, Counter-Strike 1.6 5x5, Warcraft III: The Frozen Throne 1x1, Warcraft III: Defense of the Ancients 5x5
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
более 10 000



Во время интересных матчей в зале яблоку некуда было упасть!

Вот и завершился очередной сезон самого крупного и всеми любимого турнира по компьютерным играм – ASUS Spring Cup 2007. Но весенние состязания оказались не совсем обычными, если сравнивать их с предыдущими: все дисциплины проводились среди профессионалов. Поэтому сначала нужно было поучаствовать в региональных отборочных схватках. Как мы помним, в 2006 году организаторы обязательно включали хотя бы одну номинацию, где не было никаких предварительных этапов. На ASUS Spring 2007 представили четыре основные игры: ***Counter-Strike*** 5x5, ***Quake III Arena*** 1x1, ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и ***Warcraft III: Defense of the Ancients***.



Это удивление на лице финна вызвано тем, что его команда «слила» матч против столичных forZe!

Главной дисциплиной, как всегда, стал Counter-Strike. Призовой фонд в данной номинации воистину впечатляет – 500 тысяч рублей. На столь лакомый кусочек заглядывались даже европейские команды, однако в Москву приехали лишь финны из 69N-28E, которые и стали чемпионами (хотя не без борьбы). Поначалу гости уступили столичному клану forZe во втором групповом этапе. Однако затем они все же взяли реванш. Но случилось это лишь в суперфинале, где москвичей разгромили со счетом 2:1 по картам. Третье место досталось украинцам из pro100. Любимцы публики, Virtus.pro (выступавшие в обновленном составе), добрались только до четвертой строчки рейтинга.
Среди участников номинации Quake III Arena главными фаворитами считались Cooller и Jibo – многократные чемпионы ASUS Cup. Зрители думали, что победят гости из Беларуси (Cypher или Enemy) однако ни один из этих прогнозов не сбылся. Cooller выиграл у Jibo в четвертьфинале, Cypher неожиданно на том же этапе не справился с ветераном noВар'ом. Наконец, украинский мастер Hunter оказался лучше, чем Enemy. Лишь Cooller смог добраться до финала, но там его ждал волгоградец Nike, не оставивший титулованному москвичу ни единого шанса на победу (2:0 по картам)!
В турнире по Warcraft III: TFT обошлось без неожиданностей: Deadman сумел победить своего давнишнего соперника Hot'а в финале и стать чемпионом ASUS Spring 2007. Hot был крайне расстроен и клятвенно пообещал, что поквитается с Deadman'ом и обойдет его на ESWC 2007 Grand Final, который пройдет нынешним летом в Париже.
Поклонники Warcraft III: DotA наблюдали за баталиями с участием самых именитых команд России. Однако сильнее всех оказался клан SAY_PLZ, еще раз подтвердивший свой звездный статус и заработавший 70 тысяч рублей. Серебро взяли две очаровательные девушки из Virtus.pro, а бронза досталась пятерке 1fall.
В заключение хочется отметить: результаты соревнований лишний раз подтвердили, что Россия не оскудела талантами и на киберспортивном небосклоне осталось еще место для новых звезд. Но долго ли им там сиять – покажет ASUS Summer Cup 2007, который начнется совсем скоро!



Элита отечественного Quake'a (слева направо): Jibo, noВар и довольный Cooller.

## EDITORIAL



Привет!
На этот раз свое вступительное слово хочу всецело посвятить русской версии знаменитого экшена ***Thief II: The Metal Age***, она же *«**Эпоха металла**»*.
Признаться, я здорово удивился, узнав, что игра наделала столько шума. Да, переводили ее кустари. Да, к шедеврам прошлого нужен особый подход. Все так. Но ведь подобных примеров пруд пруди. Чем же геймеров разгневала вторая часть Thief?
А дело вот в чем. Любители из **Dark Fate Team** (**darkfate.ru/index.cgi**) адаптировали Metal Age еще год назад и, по их собственным заверениям, сделали это «на порядок лучше и точнее» ***«Нового Диска»***. Не прошло и месяца, и вот уже сотни людей, незнакомых с локализацией, но поверивших в похвальбу, твердят о профессионалах из народа.
Если верить новости, опубликованной на официальном сайте команды, DFT совместно с «Новым Диском» исправят ошибки в «Эпохе металлов» и примутся за ***Thief: Deadly Shadows***. Страшно представить, чем обернется эта затея.
Я видел перевод, которым гордятся фанаты. Зрелище, прямо скажем, не из приятных. Множество ужасных стилистических ошибок, десятки англицизмов там, где их можно и нужно было заменить схожими по смыслу русскими словами... Единственное неоспоримое достоинство творения Dark Fate – его можно скачать совершенно бесплатно.
Но поверь, овчинка выделки не стоит. Уж лучше купить английскую версию и вдумчиво, со словарем в руках, изучить сюжет игры, нежели засорять свою память пустыми канцелярскими фразами.

*Михаил Бузенков,*
*ведущий рубрики*

## TEST DRIVE UNLIMITED

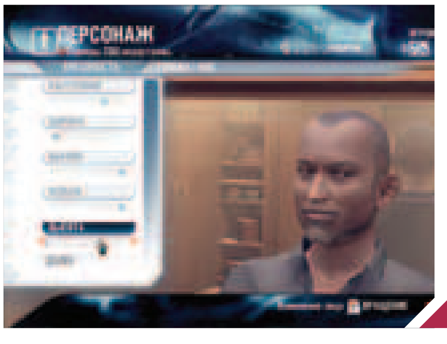


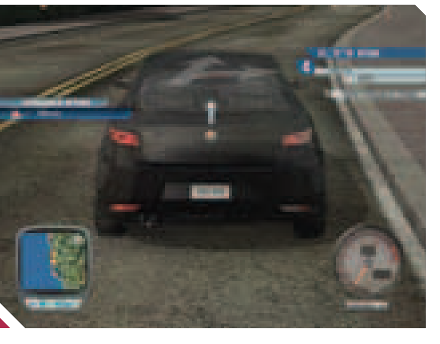
| | |
|---|---|
| **ЖАНР** | **Racing** |
| **РАЗРАБОТЧИК** | **Eden Games** |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | **Акелла** |
| **ЛОКАЛИЗАТОР** | **Акелла** |
| **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** | **Один DVD** |
| **ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА** | **300 руб.** |
| **URL** | **www.testdriveunlimited.com ru.akella.com/Game.aspx?id=339** |

Нет на сегодняшний день лучше гонки, чем ***Test Drive Unlimited***. Она во многом превосходит как старенькую ***Need For Speed Underground***, так и прошлогоднюю ***Need For Speed Carbon***. А все благодаря тому, что действие игры развертывается на Гавайях. Пальмы, солнце, роскошные дома, километры первоклассных дорог и десятки лихачей, готовых бросить вызов любому смельчаку, – ну разве не рай для любителей острых ощущений?
Прежде по виртуальным улицам катались в основном зарубежные гонщики, преимущественно европейские и американские. С выходом локализации появятся и отечественные. По крайней мере сотрудники **«Акеллы»** сделали для этого все возможное.
Буквально с первых минут мы слышим приятный женский голос. Он сообщает нам о том, что самолет сел в гавайском аэропорту. Те, кто хоть раз пользовались услугами российских авиакомпаний, наверняка узнают знакомые выражения.
В дальнейшем родная речь встречается нечасто. Жанр берет свое. Все больше внимания притягивают описания трасс, автомобилей и улучшений для них.
Приятно, что локализаторы не стали переводить иностранный текст дословно, а потрудились придумать необычные фразы. «Время жечь резину!» – отличный лозунг для гоночной игры.

Что касается специальных терминов, то с ними тоже полный порядок. Разгон, скорость, управляемость, торможение – все на месте. Запутаться невозможно.
Впрочем, локализацию нельзя назвать идеальной. Ошибки есть. Не слишком серьезные, а порой и вовсе пустяковые, но упомянуть о них все-таки стоит. Зачастую среди грамотно написанных предложений встречаются чересчур тяжеловесные. А значит, велика вероятность, что игрок не уловит смысл или, того хуже, запутается.Типичный для наших игр изъян. За последнее время только ***«Runaway 2: Сны черепахи»*** от **«Нового Диска»** и ***«The Sims 2 Времена года»*** от **«Софт Клаба»** порадовали прекрасным языком.
Еще один крошечный недостаток локализированной Test Drive Unlimited – чересчур расплывчатые пояснения в редакторе внешности героя. Попробуй догадаться, что значат расстояние, рельеф, высота, наклон, когда речь заходит о лице? Приходится двигать ползунок наугад. Прямо скажем, не слишком удобно.

| | |
|---|---|
| **ЗВУК** | **8.0** |
| **ТЕКСТ** | **8.0** |
| **СТИЛЬ** | **8.5** |
| **РЕЦЕНЗИЯ** *«РС ИГРЫ» №41* | **8.5** |
| **ЛОКАЛИЗАЦИЯ** *«РС ИГРЫ» №43* | **8.5** |





**Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению нашего автора, рецензировавшего игру в одном из номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Сопоставив эти две оценки, ты можешь понять, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригинал.**

**0.5 – 1.0**
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусорный бак!
**1.5 – 2.5**
Посредственная локализация не самого интересного проекта.
**3.0 – 4.0**
Перевод игру только испортил. Слишком много очевидных недоработок.
**4.5 – 5.5**
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.
**6.0 – 7.0**
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.
**7.5 – 8.5**
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.
**9.0 – 10.0**
Идеальная локализация игры без весомых недостатков.

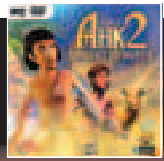
**ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ**
«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

**РЕЙТИНГ «РС ИГР»***
1. Runaway 2: Сны Черепахи
2. «Бесконечное Путешествие»
3. Test Drive: Unlimited

*На основе трех последних номеров.

## АНК 2. ПРИНЦ ЕГИПТА



| ЖАНР | Adventure |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Deck 13 Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ | Новый Диск |
| ЛОКАЛИЗАТОР | Новый Диск |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Один DVD |
| ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА | 200 руб. |
| URL | www.ankh-game.com www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=ank2 |

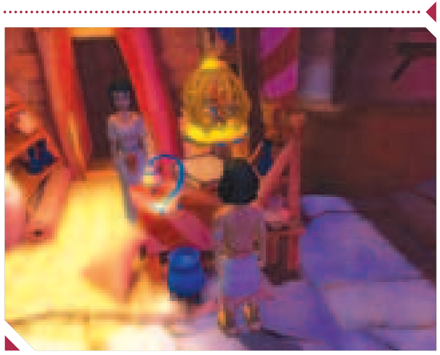
***«Анк 2. Принц Египта»*** – игра простая. В ней нет подтекста, занимательных диалогов и тонкого юмора. Если уж говорить начистоту, творение **Deck 13 Interactive** придется по вкусу разве что плохо знакомым с жанром пользователям или ученикам младших классов. Впрочем, даже такая, казалось бы, плевая задачка, как адаптация грошовой адвенчуры, может загнать переводчика в тупик.

Автор, работающий над «Принцем Египта», должен не только в совершенстве владеть английским языком, но и слыть весельчаком. Ассил, главный герой, путешествует по древнему миру, который как две капли воды похож на современный. Жители виртуального Каира перетирают косточки Фараону, высмеивают журналистов, обсуждают дискотеки и бары. Да и шутят так, словно только что посмотрели молодежный сериал на MTV. В этом смешении стилей и культур важно уловить суть и красочно передать ее игроку.

**«Новый Диск»** не подвел, хотя и допустил ряд ошибок. Персонажи говорят очень живо, слушать их приятно и подчас даже весело. Но порой без всякой надобности египтяне употребляют исконно русские выражения. Так, факир называет себя массовиком-затейником. Уместней уж было бы заводилой.

Если хорошенько приглядеться, можно отыскать и более мелкие изъяны. О голодной кошке Ассил говорит: «Готов поспорить, он сожрет все, что попадет в его цепкие лапы!» Пареньку невдомек, что слово «кошка» – женского рода.

| ЗВУК | 9.0 |
|---|---|
| ТЕКСТ | 7.5 |
| СТИЛЬ | 8.0 |
| РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №42 | 6.0 |
| ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №43 | 7.5 |



## UFO: EXTRATERRESTRIALS. ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА



| ЖАНР | Strategy |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Chaos Concept |
| ИЗДАТЕЛЬ | Новый Диск |
| ЛОКАЛИЗАТОР | Новый Диск |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Один DVD |
| ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА | 200 руб. |
| URL | www.ufo-extraterrestrials.com/ www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=ufoextraterrestrials |

Если бы я вручал награду за самую скучную локализацию последних месяцев, она досталась бы работникам **«Нового Диска»**, угробившим и без того не шибко качественную стратегию.

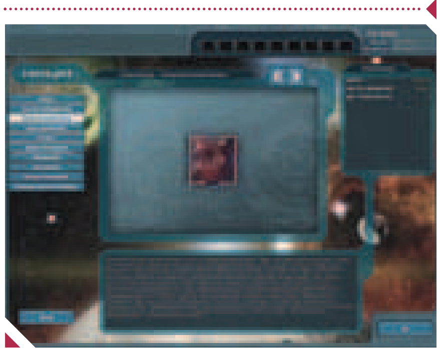
Начать стоит с названия. Еще три года назад **Джордж Бруссард** (George Brussard) и **Скотт Миллер** (Scott Miller) из **3D Realms** советовали: «Избегайте длинных заголовков. Двух-трех слов будет достаточно». В «нашей» UFO их четыре. Мало того, чуждое глазу Extraterrestrials не поясняет игроку ровным счетом ничего. Видимо, сия задача выпала на долю «Последней надежды». Тогда к чему весь этот винегрет? Едва ли покупатели спутают детище **Chaos Concept** с ***UFO: Aftelight*** (в России – ***«UFO: Прозрение»***). А если и засомневаются, то перевернут коробку, посмотрят на картинки, наконец, прочтут описание.

Но только ли в названии дело? Не только. Бичевать переводчиков нужно за тексты. Постылые, тяжеловесные предложения – верный признак того, что автор не думал, не творил. Грош цена его работе.

В нынешнем виде «Уфопедия» (пособие для новичков) бесполезна и лишь досаждает читателям уродливыми канцелярскими оборотами.

Еще одна беда отечественных локализаций, в том числе «Последней надежды», – сокращения. Никакого спасения от них! Яркий пример: прошел месяц, появляется экран статистики. Посреди строка: «Проданное оборуд.: оружие, строения и пр.» Пускай «оборудование» не уместилось, но «пр.» откуда взялось? Чудеса!

| ЗВУК | n/a |
|---|---|
| ТЕКСТ | 6.0 |
| СТИЛЬ | 6.5 |
| РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №42 | 6.0 |
| ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №43 | 6.0 |



## XPAND RALLY XTREME



| ЖАНР | Racing |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Techland |
| ИЗДАТЕЛЬ | 1С |
| ЛОКАЛИЗАТОР | 1С |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Два CD |
| ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА | 200 руб. |
| URL | xtreme.xpandrally.com games.1c.ru/xpand_rally_xtreme/ |

Локализация ***Xpand Rally Xtreme*** на фоне прочих ничем примечательным не выделяется. Серая мышка, настолько серая, что ее можно было и вовсе не замечать. Но вот незадача, в три с половиной абзаца текста закрались ужасные стилистические ошибки, которые наверняка расстроят мало-мальски начитанного «гонщика».

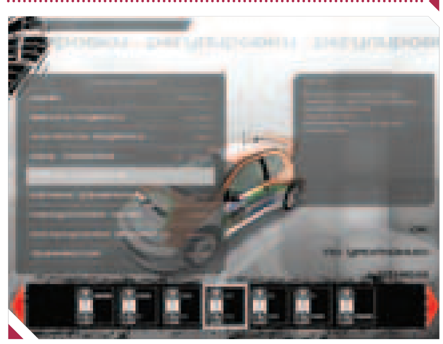
Игра встречает нас следующим предложением: «Аркадная модель физики автомобилей и их столкновений служит для развлечения и легкого управления». Такое нарочно не сочинишь! Ты когда-нибудь слышал подобное от своих друзей? Родителей? Учителей? Едва ли.

Так пишут люди, знакомые с русским языком по вырезкам из провинциальных газет и выступлениям политруков. Им невдомек, что вместо путаной канцелярской фразы можно оставить простую и понятную: «Автомобили лучше управляются. Играть легко и приятно».

Описания шин, эффективности тормозов, трансмиссии, передаточного числа и прочих технических изысков тоже далеки от идеала. Но все же со вступительной строкой им не сравниться. По крайней мере суть они передают сполна.

А вот озвучку критиковать не за что, даже можно похвалить. Штурман предупреждает о каждом повороте, советует, как лучше его одолеть, и главное, не надоедает бессмысленной болтовней. Голос такой, что через час не вспомнишь. Ничего лучше для раллийного симулятора и не придумаешь.

| ЗВУК | 6.5 |
|---|---|
| ТЕКСТ | 5.0 |
| СТИЛЬ | 7.0 |
| РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №42 | 7.0 |
| ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №43 | 6.5 |



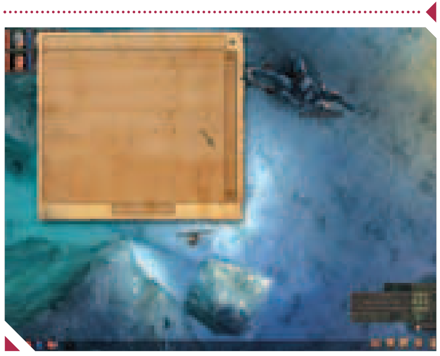
## DUNGEON SIEGE: ЛЕГЕНДЫ АРАННЫ



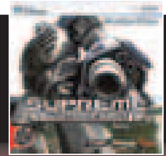
| | |
|---|---|
| ЖАНР | Action / Role-Playing Game |
| РАЗРАБОТЧИК | Mad Doc Software / Gas Powered Games |
| ИЗДАТЕЛЬ | Новый Диск |
| ЛОКАЛИЗАТОР | Новый Диск |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Один DVD |
| ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА | 250 руб. |
| URL | microsoft.com/games/dungeonsiegeloa/ www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=dungeonsiegearanna |

***«Dungeon Siege: Легенды Аранны»*** относится к жанру action/RPG, а потому адаптировать в ней, по сути, нечего. Главный герой нем как рыба. За него отдуваются сторонние персонажи. Они с радостью делятся своими невзгодами и сердечно просят помочь.
Написаны монологи простым языком. Ни красочных описаний, ни витиеватых размышлений. Сказано убить великана – так и поступай.
Тем не менее даже в такой простой, казалось бы, игре встречаются спорные моменты. Не слишком удачно переведен «дневник героя». Не верится, что он принадлежит прославленным воинам. В лучшем случае ростовщикам. Настолько скуп их слог. Но не будем придираться, в ***Mad Doc Software*** и ***Gas Powered Games*** сценаристы били баклуши, во многом поэтому повествование получилось таким скучным.
А вот с озвучкой действительно вышел небольшой прокол, в котором надо винить именно **«Новый Диск»**. Во вступительном ролике спецэффекты заглушают голос рассказчика. Еще и субтитры запаздывают. Благо зачин настолько банален, что его поймет без труда даже младенец. Стоит взглянуть на здоровенного урода в серой дымке – и сразу станет ясно: это главный злодей.
Если не брать в расчет странноватые названия заклинаний и оружия, в целом локализация удалась. Но опять же не будем забывать про ее скромные размеры. Все-таки это не ***Jade Empire***.

| | |
|---|---|
| ЗВУК | 7.0 |
| ТЕКСТ | 7.0 |
| СТИЛЬ | 7.0 |
| ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №42 | 7.0 |



## SUPREME COMMANDER



| | |
|---|---|
| ЖАНР | Real-Time Strategy |
| РАЗРАБОТЧИК | Gas Powered Games |
| ИЗДАТЕЛЬ | Бука |
| ЛОКАЛИЗАТОР | Бука |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Один DVD |
| ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА | 230 руб. |
| URL | supremecommander.com/ buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=271 |

В этом году нам несказанно повезло. Вышли сразу две отличные стратегии: ***Command & Conquer: Tiberium Wars*** от **EA Los Angeles** и ***Supreme Commander*** от **Gas Powered Games**.
Первую с горем пополам локализовала компания **«Софт Клаб»**, за вторую взялась **«Бука»**.
Прежде всего стоит упомянуть об озвучке. Она не то чтобы плохая, совсем наоборот, но для данной игры не годится. Актеры поработали на славу: каждому персонажу в видеоролике достался красивый, запоминающийся голос. Вот только кажется, что облик героев не соответствует их характеру. Лидеры расы Кибран говорят так, будто пожаловали из какой-то очень доброй детской сказки. Да и приказывают они редко. Все больше советуют. Замочи, милок, вражеский конвой. Такой фразы, конечно, не встретишь, но схожую с ней по смыслу – наверняка.
А вот с переводом юнитов полный порядок. Разве что пояснения порой хворают. «Разрушение: взрыв при уничтожении» – подобная словесная чехарда здесь сплошь и рядом. Впрочем, человек, знакомый со стратегиями в реальном времени не понаслышке, без труда разберется, что к чему.
Если ты решил купить русскую версию Supreme Commander, советуем выбрать подарочную DVD-коробку. В ней помимо диска с игрой ты найдешь красочную карту вселенной, три наклейки с символикой противоборствующих сторон и подробное руководство.

| | |
|---|---|
| ЗВУК | 7.5 |
| ТЕКСТ | 7.0 |
| СТИЛЬ | 7.0 |
| РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №40 | 8.5 |
| ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №43 | 7.5 |



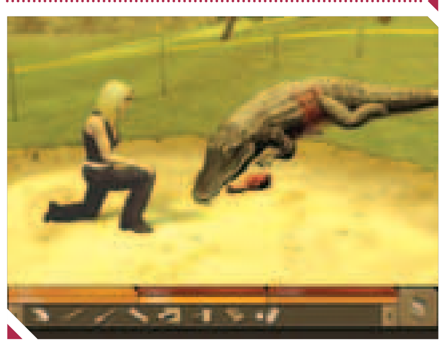
## CSI: ДЕЛО В МАЙАМИ



| | |
|---|---|
| ЖАНР | Adventure |
| РАЗРАБОТЧИК | 369 Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ | Акелла |
| ЛОКАЛИЗАТОР | Акелла |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Два CD |
| ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА | 250 руб. |
| URL | www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=1788 ru.akella.com/Game.aspx?id=409 |

***«CSI: Дело в Майами»*** (в оригинале ***CSI: Miami***) вышла довольно давно, если быть точнее, четыре года назад. Срок для игры немалый, особенно для посредственной адвенчуры. Поэтому заинтересовать нас она может только лишь в одном случае – локализация должна быть отменной. Увы, выдержать качество авторам не удалось.
По непонятным причинам детективы, свидетели и преступники говорят на английском языке. Поклонникам сериала, любящим и знающим оригинальные голоса персонажей, подобное упущение скорее всего придется по душе, остальным – едва ли. Все-таки экономить на актерах **«Акелле»** не стоило.
Диалоги адаптированы на скорую руку. Прислушайся хорошенько к тому, о чем твердят подозреваемые по ту сторону экрана, и ты поймешь, как сильно отличается русская версия от западной.
Впрочем, переводчики своевольничают так часто, что порой им везет. В такие минуты рождаются самые правдоподобные сценки. Виртуальные герои преображаются, отвечают, как подобает живым людям, и оттого кажется, что они действительно утаивают какие-то мрачные секреты.
Серьезный изъян у локализованной CSI один. В процессе расследования придется частенько разгадывать несложные шифры – сравнивать буквы из алфавита с указанными в записке. Но вот беда, алфавит английский, а записка на русском. Как тут сравнишь?

| | |
|---|---|
| ЗВУК | n/a |
| ТЕКСТ | 6.5 |
| СТИЛЬ | 8.0 |
| ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №42 | 6.5 |



## РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

| Название | Оригинальное название | Издатель | Разработчик | Локализатор | Жанр | Рейтинг рецензии |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Another World: Коллекционное переиздание | Another World Collector's Edition | Акелла | Magic Productions | Акелла | Platformer | n/a |
| B.A.S.E. Jumping: Точка отрыва | B.A.S.E. Jumping | Новый Диск | Digital Dimension Development | Новый Диск | Sport | n/a |
| Bus Driver: Дорогу автобусам! | Bus Driver | Акелла | SCS Software | Акелла | Racing | n/a |
| CheПай | CheПай | Новый Диск | Studio DVA | n/a | Turn-Based Strategy | n/a |
| Ex Machina: Arcade | Ex Machina: Arcade | Бука | Targem Games | n/a | Racing | n/a |
| Fort Boyard. Твоя игра | Fort Boyard: Le Jeu | Акелла | Ginger Studios | Акелла | Logic | n/a |
| Guild Wars Factions | Guild Wars Factions | Бука | ArenaNet | Бука | MMORPG | n/a |
| Premier Manager. Лига чемпионов 2007 | Premier Manager 2006-2007 | Новый Диск | ZOO Digital Publishing | Новый Диск | Management | n/a |
| RIP 3. Последний герой | RIP 3: The Last Hero | Новый Диск | White Elephant Games | Новый Диск | Scroll-shooter | n/a |
| Rise of Nations | Rise of Nations | Новый Диск | Big Huge Games | Новый Диск | Real-Time Strategy | n/a |
| Test Drive Unlimited | Test Drive Unlimited | Акелла | Eden Games | Акелла | Racing | 8.5 |
| The Elder Scrolls 4: Shivering Isles | The Elder Scrolls 4: Shivering Isles | 1С | Bethesda Softworks | 1С | Role-Playing Game | n/a |
| Thief 2: Эпоха металла | Thief 2: The Metal Age | Новый Диск | Looking Glass Studios | Новый Диск | First-Person Action | n/a |
| Two Worlds | Two Worlds | Акелла | Reality Pump | Акелла | Role-Playing Game | n/a |
| Virtual Skipper 5: 32nd America Cup | Virtual Skipper 5: 32nd America Cup | Бука | Nadйo | Бука | Simulator | n/a |
| Волшебник Изумрудного города | Волшебник Изумрудного города | Акелла | Electronic Paradise | n/a | Adventure | n/a |
| Восточный фронт. Крах Анненербе | Восточный фронт. Крах Анненербе | GFI/Руссобит-М | Burut Creative Team | n/a | First-Person Shooter | n/a |
| Завтра война: Фактор К | Завтра война: Фактор К | 1С | CrioLand | n/a | Simulator | n/a |
| Матрица: Путь Нео | The Matrix: Path of Neo | Акелла | Shiny Entertainment | Акелла | Third-Person Action | n/a |
| Пан Польда и тайны времени | Polda 5 | Play Ten Interactive/Руссобит-М | Zima Software | Play Ten Interactive/Руссобит-М | Adventure | n/a |
| Пираты Карибского моря. На краю света | Pirates of the Caribbean: At World's End | Новый Диск | Eurocom Entertainment Software | Snowball Interactive | Third-Person Action | n/a |
| Под Андреевским флагом | 1914: Shells of Fury | Play Ten Interactive/Руссобит-М | h2f Informationssysteme | Play Ten Interactive/ Руссобит-М | Simulator | n/a |
| Приказано уничтожить: Война без правил | Tactical Ops: Assault on Terror | Акелла | Kamehan Studios | Акелла | First-Person Shooter | n/a |
| Приказано уничтожить: Операция «Красная ртуть» | Shadow Ops: Red Mercury | Акелла | Zombie Studios | Акелла | First-Person Shooter | n/a |
| Псы войны | Close Quarters Conflict | Play Ten Interactive/Руссобит-М | Direct Action Games | Play Ten Interactive/ Руссобит-М | First-Person Shooter | n/a |

## ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Гарри Поттер возвращается! Скоро в кинотеатрах покажут фильм ***«Гарри Поттер и орден Феникса»***, кроме того, мы сможем насладиться одноименной игрой. Локализованная версия от компании «Софт Клаб» поступит в продажу одновременно с англоязычной и расскажет о том, как одаренный мальчуган сражается с лордом Вольдмортом. Тебе придется раскрыть коварные планы злодея, найти новых друзей, а также победить в нескольких состязаниях, например сыграть в магические шахматы.

### ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

| | |
|---|---|
| ЖАНР | Action / Adventure |
| РАЗРАБОТЧИК | Electronic Arts UK |
| ИЗДАТЕЛЬ | Софт Клаб |
| ЛОКАЛИЗАТОР | Софт Клаб |
| КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ | Один DVD |
| URL | www.softclub.ru/games/game.asp?id=10766 |



## РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

| № | Название | Российский издатель |
|---|---|---|
| **DVD-BOX** | | |
| **1.** | Пираты Карибского моря. На краю света | Новый Диск |
| **2.** | The Sims 2: Времена года | Софт Клаб |
| **3.** | Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Софт Клаб |
| **4.** | Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Коллекционное издание (NOD) | Софт Клаб |
| **5.** | The Sims 2: Торжества – каталог | Софт Клаб |
| **6.** | The Sims 2: Питомцы | Софт Клаб |
| **7.** | World of Warcraft | Софт Клаб |
| **8.** | World of Warcraft: The Burning Crusade | Софт Клаб |
| **9.** | The Sims 2. Русская версия 10. The Sims 2: Ночная жизнь | Софт Клаб |
| **JEWEL-BOX** | | |
| **1.** | Пираты Карибского моря. На краю света | Новый Диск |
| **2.** | Test Drive Unlimited | Акелла |
| **3.** | S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | GSC World Publishing |
| **4.** | Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas | GFI/Руссобит-М |
| **5.** | Матрица: Путь Нео | Акелла |
| **6.** | Test Drive Unlimited + бонус | Акелла |
| **7.** | TMNT. Черепашки-ниндзя | GFI/Руссобит-М |
| **8.** | Jade Empire: Special Edition | Бука |
| **9.** | Принцессы. Королевский конкур | Новый Диск |
| **10.** | Восточный фронт. Крах Анненербе | GFI/Руссобит-М |

## РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

**ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ**

| Название | Российский издатель | Жанр | Дата выхода |
|---|---|---|---|
| A Vampyre Story: Кровавый роман | Акелла | Adventure | Осень 2007 |
| Attack on Pearl Harbor | Акелла | Simulation | Лето 2007 |
| Colin McRae: DIRT | Бука | Racing | 27 сентября 2007 |
| Crysis | Софт-Клаб | Shooter | 2007 |
| Empire Earth III | Софт-Клаб | Strategy | Осень 2007 |
| Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition (Европа 3. Войны Наполеона) | 1С | Strategy | Сентябрь 2007 |
| Field Ops | Акелла | Shooter/Strategy | III квартал 2007 |
| FIFA 08 | Софт-Клаб | Simulation | Осень 2007 |
| Freaks! Slammin' Traffic (Фрики. Без тормозов) | GFI/Руссобит-М | Racing | II квартал 2007 |
| Genesis Rising: The Universal Crusade | Акелла | Strategy | III квартал 2007 |
| Guild Wars Nightfall. Русская версия | Бука | MMORPG | Лето 2007 |
| Halo 2 | 1С | Shooter | 2007 |
| Harry Potter and the Order of the Phoenix | Софт Клаб | Action | Июль 2007 |
| Helldorado: Conspiracy (Десперадо 3: Схватка в прериях) | Play Ten | Action/Strategy | II квартал 2007 |
| Hellgate: London | Софт-Клаб | Action-RPG | 2007 |
| Hitman: Контракты | Новый Диск | Action | Лето 2007 |
| Loki | Акелла | Action-RPG | III квартал 2007 |
| Mage Knight: Апокалипсис | Новый Диск | Action | III квартал 2007 |
| Medal of Honor: Airborne | Софт-Клаб | Shooter | 2007 |
| Medieval II: Total War – Kingdoms | Софт-Клаб | Strategy | Сентябрь 2007 |
| Mercenaries 2 | Софт-Клаб | Shooter | Осень 2007 |
| Missing 2. Последний ритуал | Новый Диск | Adventure | Лето 2007 |
| Monster Madness: Свирепая мертвечина | Акелла | Action | Лето 2007 |
| NBA Live 08 | Софт-Клаб | Simulation | Осень 2007 |
| NHL 07 | Софт-Клаб | Simulation | Осень 2007 |
| Rail Simulator | Софт Клаб | Simulation | Лето 2007 |
| Ratatouille (Рататуй) | Новый Диск | Arcade | Лето 2007 |
| Sega Rally | Софт Клаб | Racing | Сентябрь 2007 |
| Seven Kingdoms: Conquest | Акелла | Strategy | III квартал 2007 |
| Shadowrun | 1С | Action | 2007 |
| Spider-Man 3: The Game (Человек-паук 3) | Новый Диск | Action | Лето 2007 |
| Surf's Up (Лови волну) | Новый Диск | Action | Лето 2007 |
| The Sims: Истории о питомцах | Софт Клаб | Simulation | Июль 2007 |
| The Sims 2 Стиль H&M Каталог | Софт Клаб | Simulation | Лето 2007 |
| The Witcher (Ведьмак) | Новый Диск | Action/RPG | Осень 2007 |
| Tiger Woods PGA Tour 08 | Софт-Клаб | Simulation | Осень 2007 |
| TimeShift | Софт-Клаб | Shooter | Осень 2007 |
| Universe at War: Earth Assault | Софт-Клаб | Strategy | Осень 2007 |
| Unreal Tournament III | Новый Диск | Shooter | III квартал 2007 |
| Virtua Tennis 3 | Софт Клаб | Simulation | Лето 2007 |
| World in Conflict | Софт Клаб | Strategy | Сентябрь 2007 |

# ДВОЙНОЙ УДАР

Текст: **Иван Гусев**

## ДЕСЯТЬ ИДЕАЛЬНЫХ ПАР ИЗ ГЕРОЕВ ИГР

**Виртуальные герои уже давно и успешно соперничают по популярности со звездами из реального мира. К примеру, сегодня Лару Крофт знает больше людей, чем Пугачеву. И не важно, что продано около 250 миллионов пластинок с песнями Аллы Борисовны, а игры серии Tomb Raider разошлись по миру «всего» 30-миллионным тиражом. В наши дни масштабы их славы несопоставимы. Эксперты утверждают: мисс Крофт – бренд стоимостью в миллиард баксов. Не факт, что российской примадонне кто-нибудь предложит столько же.**





## ЛАРА КРОФТ И КЕЙТ АРЧЕР

**Если бы красота могла убивать...**

«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Предположим, Лара Крофт обнаружила в перуанских пещерах артефакт редкой силы и переместилась на машине времени в 50-е годы XX века. По странному стечению обстоятельств первой, кого она повстречала, оказалась Кейт Арчер, героиня шпионской серии ***No One Lives Forever***. Дамы обнялись, как давние подруги, и решили вместе разгромить международную террористическую организацию H.A.R.M.... Стоп! Не верим! Вряд ли Кейт Арчер и Лара Крофт поладили бы друг с другом! Несложно представить, как шпионка отпускает колкости в адрес расхитительницы гробниц:

– Милочка, уверены ли вы в своем благородном происхождении? Вы ведь начисто лишены вкуса. Где вы достали эти пошлые шортики и топик? В секонд-хенде?

– Знаете, Кейт, не вам мне указывать! Все знают про ваше воровское прошлое. Удивляюсь, как вас вообще допустили к оперативной работе. Крутили шашни с начальником?

Еще пару минут подобного диалога, и дамы бы стали таскать друг друга за волосы и бить коленками. Та еще парочка!



## FREEDOM FORCE И MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

**В бой идут одни супергерои**

«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Мы бы многое отдали, чтобы присутствовать на встрече Отряда свободы (***Freedom Force***) и супергероев из команды Marvel (***Marvel Ultimate Allaince***):

- Здравствуйте, в эфире правильный журнал о компьютерных играх. Земле угрожает опасность: Доктор Дум, Ядерная зима, Зеленый гоблин и еще две тысячи суперзлодеев захватили сиротский приют и обещают замучить малышей музыкой Маши Распутиной, если не будут приняты выдвинутые негодяями условия. Правда, пока никто не понял, чего они хотят. Поскольку случай экстраординарный, ООН призвала на помощь сразу и Отряд свободы, и Альянс героев Marvel. Но что происходит? Почему Капитан Америка кричит Минитмену: «Дилетант! Тупой подражатель! Ты вообще знаешь, что такое авторское право?» Человек-паук и Фантастическая четверка сцепились с Эль Диабло и Мэн-Ботом! Посмотрите, Мэновар приложил Росомаху лицом об асфальт! Похоже, таким способом супергерои решили выяснить, кто из них круче. Кстати, в общей свалке участвуют Бэтмен и Супермен! Не понимаем, откуда здесь взялись эти парни? Они же вообще из команды **DC Comics**. Боже, бедные дети обречены... Конец связи...



## ГАРРЕТ И 47-Й

**Кровавые деньги**

«Гармония взаимоотношений» (%)

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Одноглазый вор Гаррет и бесшумный убийца 47-й – братья-близнецы из разных эпох. Оба героя не гнушаются самой грязной работы, и тот и другой – сироты и непревзойденные мастера по скрытному проникновению в чужие дома. Вот бы объединить их в команду да посмотреть, что получится! Самое любопытное, что ничего невозможного в этом нет: права на серии ***Thief*** и ***Hitman*** принадлежат одному издателю – **Eidos Interactive**.

Предлагаем такой сюжет: могущественный маг решил заполучить на службу самого способного киллера из будущего и выдернул Хитмана в свою реальность. Разумеется, 47-й за подобную наглость строго наказал бы его при помощи струны от рояля, а потом отправился путешествовать по удивительному фэнтезийному миру. Познакомился бы с Гарретом, через него нашел новых заказчиков и принялся за старое. Представляем, как бы удивлялись охранники, заметив на кольчуге скользящий к сердцу красный кружочек лазерного прицела: «Тревога! Тревога! Лысый маг убивает из бесшумной аркебузы!» А Гаррет тем временем спокойно бы собирал «улов»...



## ДЖИЛЛ ВАЛЕНТАЙН И СТАББС

**Любовь живых мертвецов**

«Гармония взаимоотношений» (%)

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Серии ***Resident Evil*** всегда не хватало красивой любовной истории. Зомби, зомби, зомби, снова зомби... Хватит уже! Почему бы, например, не повенчать Джилл Валентайн (***Resident Evil 1, 3***) из отряда специального назначения S.T.A.R.S. с самым обаятельным мертвяком, когда-либо появлявшимся в играх, – Стабссом из ***Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse***?

Пусть сюжет развивается, как принято в романтических комедиях. ОНИ встретились и сначала не понравились друг другу (вот, кстати, фото: Стаббс тянет руки к черепушке Джилл, а она отбивается лопатой). Потом ОНИ познакомились поближе и решили, что у них есть шанс (смотрим фото: Стаббс задорно пукает, а мисс Валентайн хохочет и хлопает в ладоши). Затем, как положено, у наших героев случилась размолвка (на снимке: Стаббс снова тянет руки к Джилл, она вяло охаживает его лопатой). Ну и, наконец, хэппи-энд. Представь себе свадебную фотографию: Стаббс несет обратившуюся в зомби Валентайн к катафалку с надписью «Молодожены», а сгрудившиеся вокруг них мертвяки аплодируют и улюлюкают.



## ПОЧТОВЫЙ ЧУВАК И СИМЫ

**Издержки дружелюбия**

«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

**Винс Дези** (Vince Desi) и ребята из студии **Running With Scissors** начинали свой творческий путь с разработки детских образовательных программ. И так им это надоело, что парни отвели душу и сотворили самый беспринципный и бескомпромиссный шутер современности – ***Postal***.

**Уилл Райт** (Will Wright) всю свою жизнь придумывает добрые игры – без крови и изощренного насилия (***SimCity***, ***The Sims***, ***Spore***). Можно предположить, что у него в один прекрасный момент случится нервный срыв, и милейший гейм-дизайнер предложит Дези сотрудничество. И тогда...

«Переехав в новый город, Почтовый чувак хотел только одного – покоя. Однако приветливые жители Симсвилла оказались чересчур назойливыми. Они хотели дружить, влюбляться, играть, заводить миленьких домашних животных. Их нелепое лопотание сводило Чувака с ума. И однажды, когда милая терьерша Факи нагадила на лужайку перед домом, он не выдержал, взял лопату и разрубил песика пополам. После чего хорошенько вооружился и отправился на прогулку... Спрашивайте в магазинах – ***SimPostal***».



## СЭМ ФИШЕР И СНЕЙК

**Когда двойные агенты остаются вдвоем...**

«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Однажды во время опасного задания Сэм Фишер попал в крайне затруднительное положение. Проще говоря, он оказался на волосок от гибели. Над головой свистели пули, истошно перекрикивались террористы, а Сэм сидел, тяжело дыша, прижавшись спиной к металлическому контейнеру. Вдруг откуда ни возьмись появился седовласый «пенсионер» в бандане и камуфляжной форме.

– Поберегись, дедуля, – устало прохрипел Фишер. – Здесь настоящий ад!

– Сам ты дедуля! – огрызнулся старичок. – У меня редкое клеточное заболевание. Разве это ад? Так, солярий...

Он вытащил пистолет из кобуры, выкатился из-за контейнера и несколько раз выстрелил, после чего воцарилась тишина.

– Кто ты? – изумленно спросил Фишер.

– Зови меня Снейк! – ответил седовласый мужчина.

Так впервые встретились герои серий ***Tom Clancy's Splinter Cell*** и ***Metal Gear Solid***. Оказалось, что даже такому матерому оперативнику, как Фишер, есть чему поучиться у шпиона Снейка. Они подружились и еще не раз выручали друг друга.




## ПЕРСИДСКИЙ ПРИНЦ И РЭЙН

**Черное на красном**

«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Как ты знаешь, вампиры бессмертны (если только не вбить кровососу в грудь осиновый кол, отрубить голову и положить в рот дольку чеснока – для вкуса, а затем окропить «блюдо» святой водой). Поэтому, ежели разработчики из **Ubisoft Montreal** когда-нибудь разом тронутся рассудком, они без проблем могут пригласить, скажем, в ***Prince of Persia 6*** новую героиню – очаровательную женщину-вамп Рэйн. Ведь персидский принц и центральный персонаж экшен-серии ***BloodRayne*** очень похожи. Эти мастера спорта по легкой атлетике и тяжелой акробатике до неприличия брутальны, предпочитают изогнутые клинки и из всех способов «приготовления» врагов выбирают шинковку. Сначала они, конечно, будут ссориться, но потом полюбят друг друга, и Рэйн, желая сделать милому приятно, обратит его в вурдалака. Так и видим рекламный постер шестой части PoP: принц с пылающими глазами демонстрирует острые клыки, а его полураздетая невеста слизывает со щеки суженого капельку крови. Готично? Еще как!




## ДЮК НЮКЕМ И СЭМ СТОУН

**Бодибилдинг и телки – это круто!**

«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Герои серий ***Duke Nukem*** и ***Serious Sam*** просто обязаны когда-нибудь познакомиться, а еще лучше надрать задницы обнаглевшим инопланетянам. Эти бравые парни созданы друг для друга. Оба лопают стероиды, оба стреляют из огромных стволов, оба начисто лишены вкуса и такта и обожают тупые шутки.

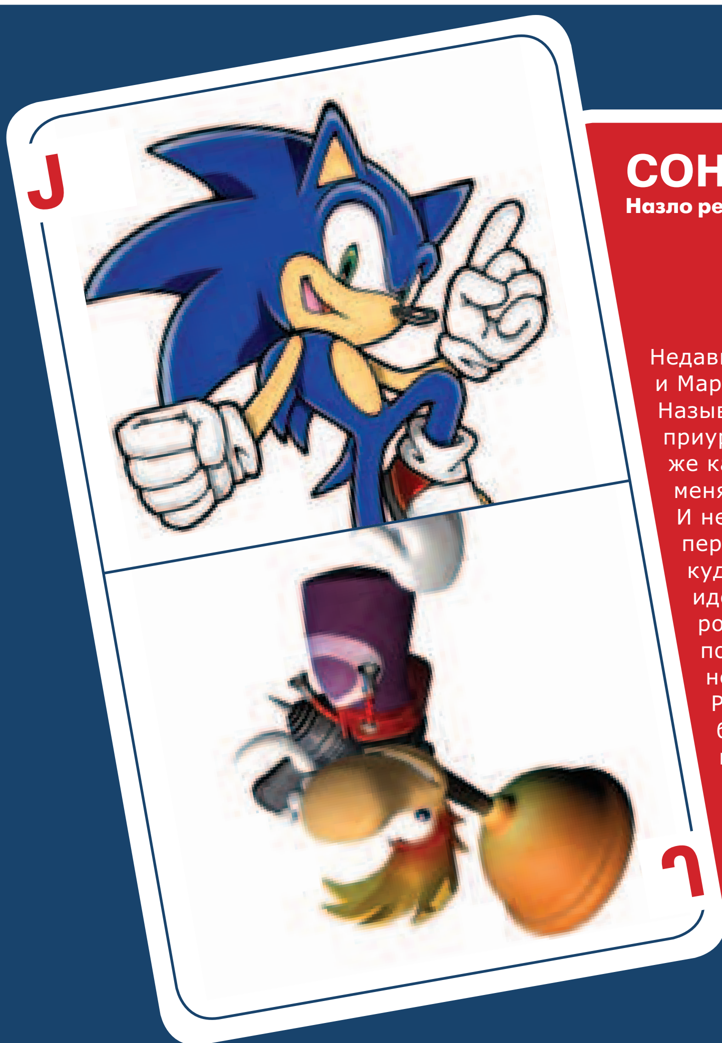
– Вот, Дюк, это пушка. Из нее здорово бабахать ядрами по быкам. Гы-гы!

– Удивил ежа голой... правдой, Сэм. Посмотри, что я умею: уменьшаешь хряка до размеров таракана и ботинком его по балде – хрясь. Гы-гы. У тебя, кстати, какой размер?

– 48-й!

– Да я не про ступню спрашиваю, Сэм! Гы-гы.

В принципе встреча Нюкема и Стоуна вполне могла бы состояться. Компания **3D Realms**, обреченная на вечную разработку ***Duke Nukem Forever***, в свое время продюсировала Serious Sam. Полагаем, если бы хорватам из **Croteam** предложили создать совместную игру, те бы не отказались. И тогда бы мы услышали раскатистый рев: "Hail to the kings, baby!"



## СОНИК И РЭЙМЕН

**Назло рекордам**

«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Недавно стало известно, что два культовых героя – Соник и Марио – впервые появятся вместе в одной аркаде. Называется она ***Mario & Sonic at the Olympic Games*** и приурочена к летней Олимпиаде 2008 года в Пекине. Нам же кажется, что веселого сантехника лучше было бы поменять на неведомую французскую зверюшку Рэймена. И не важно, что продажи игр серии ***Sonic the Hedgehog*** перевалили за 44 миллиона копий, а результаты ***Rayman*** куда скромнее – вместе персонажи смотрелись бы просто идеально. При всем уважении к Марио, на беговой дорожке он Сонику не конкурент. А вот Рэймен еще может побороться – он тоже довольно шустрый. Кроме того, у него есть супероружие, стреляющее вантузами. А если Рэймен прихватит с собой на Олимпиаду в Пекин армию бешеных кроликов, тогда Сонику и его друзьям-ежам вообще ни одна медаль не светит. Как только он попробует подняться на пьедестал призеров за медалькой, на него налетит толпа дико орущих грызунов и утащит куда-то далеко-далеко. Рэймена же они не тронут. Рэймена ушастые обожают!



## ГОРДОН ФРИМЕН И МАСТЕР ЧИФ

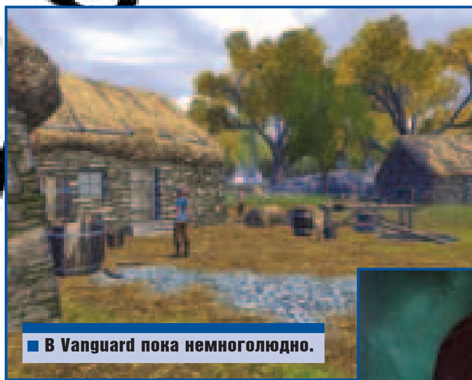
**Ботаник и мачо на тропе войны**

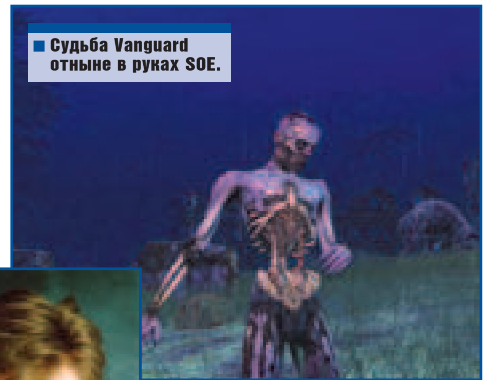
«Гармония взаимоотношений» (%)
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Итак, вернемся к самому важному вопросу: если бы подрались Гордон Фримен и Мастер Чиф, кто бы победил? Давай подумаем. А зачем им вообще сражаться друг с другом? Они же нормальные, здравомыслящие люди. Если уж так хочется повоевать, пожалуйста, – кругом полно мерзких, явно не дружелюбных инопланетян.
В ***Half-Life 3*** выяснится, что пришельцы, пробравшиеся на третью от Солнца планету в результате неудачного научного эксперимента, – дальние родственники тех тварей, которые досаждают землянам в серии ***Halo***. А Мастера Чифа отправят на помощь Гордону Фримену – как Терминатора. И будут они вместе кататься на багги («Только чур я поведу!» – «Забудь об этом, очкарик!») и истреблять клыкастых, шипастых и длинноногих существ (мы про страйдеров, а не про девиц). На привале же друзья станут вести задушевные беседы.
– Не понимаю, Фриман, если у вас тут повсюду хэдкрабы, почему ты не носишь защитный шлем, как я?
– Хм-м-м... Не знаю, как-то не додумался.
– Ты свой диплом доктора физико-математических наук случайно не в метро купил?

Текст: **Иван Гусев**

# ВОЗРАЩЕНИЕ БЛУДНЫХ СЫНОВЕЙ


В Vanguard пока немноголюдно.

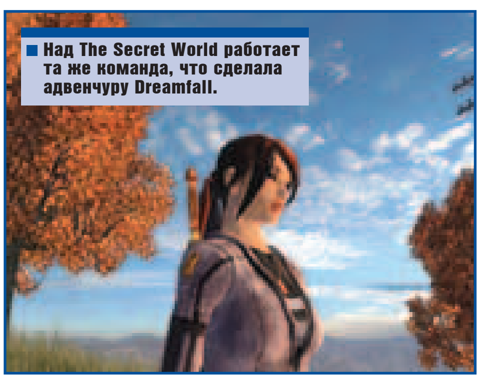

Судьба Vanguard отныне в руках SOE.


Бывший глава Sigil Брэд МакКуэйд покинул свой пост.

Пять лет назад несколько ключевых сотрудников команды, сотворившей ***EverQuest***, покинули компанию **Sony Online Entertainment**, чтобы открыть собственную студию и создать шедевр. Назвались они **Sigil Games Online**, а проектом, ради которого ребята отправились в свободное плавание, оказалась хардкорная онлайновая ролевка ***Vanguard: Saga of Heroes***. Однако напрасно игроделы считали, что навсегда расстались с Sony Online Entertainment. Спустя всего полгода после выхода Vanguard (это радостное событие случилось 30 января) SOE заявила о покупке Sigil. Более половины сотрудников студии отправились на биржу труда, поскольку в штат попали лишь 50 человек – ровно столько, сколько требуется для поддержки Vanguard, включая разработку всевозможных дополнений.

Сумма сделки не разглашается. А вот понять, почему руководство Sigil пошло на нее, не сложно. Перспективы Vanguard туманны. На сегодняшний день игра разошлась 200-тысячным тиражом, у нее порядка 90 тысяч постоянных подписчиков. Это не слишком много. Но крупная компания вроде SOE вполне способна закрепить успех (пусть и невеликий) и привлечь к проекту новых поклонников. Хозяева Sigil заявили: они не будут менять геймплей (читай: упрощать его) и верят, что игру ждет долгая счастливая жизнь. SOE также пообещала анонсировать в скором будущем первый адд-он.

# FUNCOM НАШЛА СЕКРЕТНЫЙ МИР


Над The Secret World работает та же команда, что сделала адвенчуру Dreamfall.


Со спины дама похожа на Зои из Dreamfall.

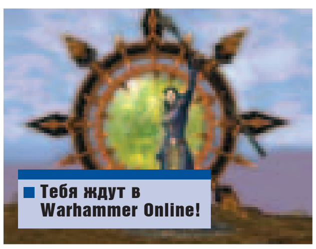
«Почему действие MMORPG неизменно происходит либо в фантастических, либо в фэнтези-вселенных? Чем плохи наш мир и наше время?» – задались вопросом норвежцы из компании **Funcom**. И, не убоявшись сломать стереотипы, анонсировали ***The Secret World***. По словам режиссера и продюсера игры **Рагнара Торнквиста** (Ragnar Tornquist), идея этого онлайнового многопользовательского проекта пришла ему в голову 10 лет назад. При создании концепции The Secret World он черпал вдохновение в истории и мифологии. Аккуратно объединял загадки прошлого и современные теории заговора. Основная же идея новой MMORPG проста: представь, что внутри нашего привычного мира существует еще один, где есть место могущественной магии и жутким монстрам, где древние силы сражаются за власть над Землей. Нечто похожее, кстати, описывается в книгах о Гарри Поттере.

The Secret World разрабатывают больше года. На данную минуту уже есть играбельная версия.

Точная же дата релиза пока не объявлена. Зато известно, что проект появится на PC и Xbox 360.

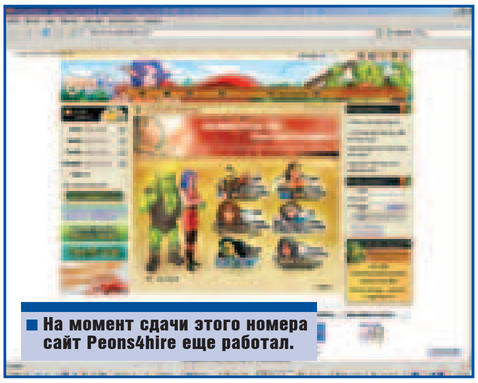
## БЕТА-ТЕСТ

### WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING


Тебя ждут в Warhammer Online!

У онлайновой ролевой игры ***Warhammer Online*** – непростая судьба. Ее разработку начинала **Climax Online**, но что-то не сложилось и в июне 2004 года проект закрыли. Спустя 11 месяцев лицензию на создание MMORPG по мотивам популярнейшей фэнтези-вселенной получила студия **Mythic** (ныне – **EA Mythic**). А недавно релиз Warhammer Online перенесли с конца этого года на первый квартал 2008-го. Устал ждать? Тогда немедленно отправляйся по адресу **www.war-europe.com** и регистрируйся. Возможно, повезет и ты присоединишься к европейской команде бета-тестеров. Единственное «но»: ты должен быть старше 18 лет. Бета-тест, который вот-вот начнется, будет закрытым, и в нем поучаствуют только те, кто получит личное приглашение от EA Mythic.

# BLIZZARD ЗАСУДИТ «ФЕРМЕРОВ»


На момент сдачи этого номера сайт Peons4hire еще работал.


WoW без читеров? Не верим!

**Blizzard Entertainment** всегда славилась непримиримым отношением к тем, кто играет нечестно. Однако недавно компания перестала удалять аккаунты отъявленных читеров и обратилась за помощью в суд. Она подала иск против сообщества **Peons4hire**, члены которого (скорее всего, юные азиаты) на заказ прокачивают персонажей ***World of Warcraft*** до высоких уровней, а также продают виртуальное золото по курсу 100 монет за 15 долларов 69 центов. Blizzard требует, чтобы мошенники немедленно перестали докучать игрокам и закрыли «лавочку». Если же владельцы Peons4hire не образумятся, сначала они окажутся в зале суда, а потом, возможно, и за решеткой. Надо заметить, Blizzard впервые предприняла столь серьезные меры, и, очевидно, вскоре последуют новые иски. Да, выиграть войну с «фермерами», «растящими» виртуальное золото, практически невозможно, однако некоторым из них очень и очень не поздоровится.


Blizzard объявила войну «фермерам».

Кстати, пока компания борется с мошенниками, живущими за ее счет, владелец Blizzard **Vivendi Games** делает то же самое, только на вполне законных основаниях. За три первых месяца 2007 года адд-он ***World of Warcraft: The Burning Crusade*** раскупили тиражом 3.5 миллиона экземпляров. Благодаря этому в казну Vivendi поступило более 392.5 миллиона долларов. Кстати, количество подписчиков WoW вот-вот превысит 9 000 000 человек. Нули сосчитай сам.

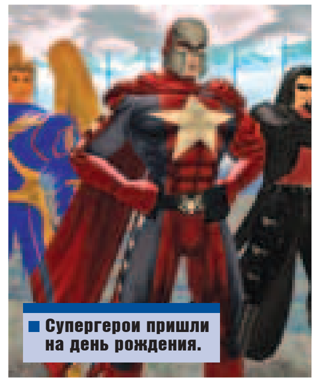
# FIFA ONLINE ПОКОРИТ КИТАЙ


Скоро FIFA Online придет в Китай.


FIFA Online необычайно популярна в Корее.

Американское издательство **Electronic Arts** купило 15-процентную долю китайской компании **The9**. Сделка обошлась в 167 миллионов долларов. Почему так дорого? Ответ прост: The9 – крупнейший оператор онлайновых игр в Поднебесной. Он поддерживает как хорошо знакомые западным геймерам ***World of Warcraft*** и ***Guild Wars***, так и неизвестную у нас, но популярную в Азии ***Joyful Journey West***. Компания также разрабатывает перспективную онлайновую игру ***Fantasy Melody Online*** и готовится возглавить такие бесспорные хиты, как ***Huxley***, ***Hellgate: London*** и ***Ragnarok Online 2***.

В общем, «электроники» грамотно вложили деньги и без прибыли не останутся. К тому же The9 взялась распространять в Китае спортивный многопользовательский симулятор ***FIFA Online***. Эта онлайновая игра от EA пока вышла только в Южной Корее, однако уже обзавелась 4.4 миллиона подписчиков. В преддверии Олимпиады в Пекине (2008) и чемпионата мира по футболу (2010) FIFA Online просто обречена на успех.


Супергерои пришли на день рождения.

Недавно онлайновая игра ***City Of Heroes*** отметила свое трехлетие. Проект, в свое время доказавший, что свет не сошелся клином на фэнтези-MMORPG, популярен и поныне. В честь дня рождения издатель – **NCsoft** – поделился с журналистами любопытной статистикой. Итак, за три года существования City Of Heroes геймеры создали 24 миллиона супергероев. Из них лишь 102 тысячи достигли 50-го, наивысшего, уровня развития. Ну а любимой суперспособностью оказалась левитация – ее выбрали для своих персонажей 32 процента геймеров.


Фантазия у Square Enix поистине бесконечна.

Компания **Square Enix** трудится над очередным, четвертым по счету, дополнением к онлайновой ролевке ***Final Fantasy XI***. Адд-он будет носить подзаголовок ***Wings of Goddess***. Режиссер и продюсер игры **Койти Огава** (Koichi Ogawa) пока скрывает особенности дополнения и обмолвился только о том, что мы узнаем много интересного о прошлом удивительного мира Vana'diel. Wings of Goddess появится в продаже этой зимой, причем одновременно в версиях для PC, PlayStation 2 и Xbox 360. Кстати, общее число подписчиков Final Fantasy XI на всех платформах составляет примерно полмиллиона человек.

# PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE

## ПИРАТЫ XXI ВЕКА

**Текст: Валентин Лебедев aka [NostRa]damus**



**ЖАНР ИГРЫ**
MMORPG
**ИЗДАТЕЛЬ**
Disney Online
**РАЗРАБОТЧИК**
Disney Online
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
Тысячи
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
disney.go.com/pirates/online/index.html
**ДАТА ВЫХОДА**
II квартал 2007 года

**Что может быть прекраснее пиратских приключений? Мы зачитываемся увлекательнейшими романами Стивенсона и Сабатини. Затаив дыхание, следим за приключениями корсаров на экранах кинотеатров и телевизоров. Катаемся на каруселях и проходим компьютерные игры, посвященные «морским псам»...**

А потому понять грандиозный успех трилогии «Пираты Карибского моря» немудрено. Все три фильма получились отменными, жаль, игры по лицензии, мягко говоря, подкачали. Сможет ли ***Pirates of Caribbean Online*** порадовать геймеров? Участие в недавнем бета-тестировании проекта помогло нам ответить на этот вопрос.

### ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Поскольку мы имеем дело с MMORPG, поиграть за полюбившихся корсаров не удастся, придется создавать новых. Несколько минут работы в генераторе персонажа – и флибустьер готов.

Затем нас поприветствует виртуальный Джек Воробей – вылитый **Джонни Депп** (Johnny Depp)! Вообще, на первых порах герои фильма будут встречаться довольно часто. Прежде всего они помогут пройти обучающий режим. Билл Тернер вручит саблю, а вот Капитан Барбосса покажет, как нужно стрелять из мушкета по дохлой обезьянке. Во время тренировки тебе подарят плохонькое оружие и какую-то посудину (назвать это корыто кораблем язык не поворачивается), попутно объяснив цель игры: стать величайшим властителем морей. Амбициозно, ничего не скажешь.

### СТАНОВЯСЬ ВЕЛИЧАЙШИМ

Ролевая система в PoCO сильно упрощена по сравнению с другими MMO-проектами. Параметров у героя нет, только умения: рукопашный бой, стрельба, магия Вуду, мореходство и т.д. Вместо опыта – репутация. Зарабатывается она привычными способами: убийством противников, уничтожением кораблей и выполнением квестов (обыденных и занудных, к слову сказать).

Ты волен воспитать мастера на все руки или обучить персонажа единой специализации, например фехтованию. Кстати, о ближнем бое. Схватки получились на редкость захватывающими. Левая кнопка мыши отвечает за простые удары и комбо (нужно нажимать на кнопку с определенной частотой), правая же открывает радиальное меню с набором суперприемов. Стрельба устроена проще: направляешь мушкет в сторону противника и жмешь «Огонь». Пули сами отыщут цель.

### ПОЛУНДРРРА!

Управление кораблем столь же незатейливо, как и управление персонажем. Разве что порой приходится учитывать волнение моря при стрельбе.

Персонаж одновременно может быть и капитаном, и канониром и вообще в одиночку

**Персонаж одновременно может быть и капитаном, и канониром и вообще в одиночку вести по морям галеон**



Мой ник подтвердили. Ура!



Небесный луч указывает на цель квеста.

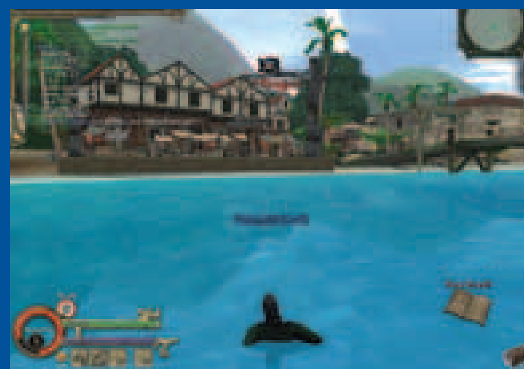
вести по волнам огромный галеон. Хотя без помощи друзей с вражеской эскадрой не сладить. Ведь пушки, управляемые живыми людьми, стреляют гораздо точнее (если, конечно, твои соратники не страдают врожденным косоглазием).

В игре нашлось место и для PvP-сражений, но этот режим по неизвестным причинам пока не работает.

После прибытия в порт появится окно с отчетом о путешествии, откуда ты узнаешь о количестве потопленных судов, захваченных товаров, а также рейтинг персонажа или команды. Разбитый корабль можно починить или заменить новым. Вариантов хватает: начиная от быстрой маневренной шхуны и заканчивая неповоротливым, но превосходно вооруженным джаггернаутом. При покупке судна ты сам дашь ему имя.

## СВОБОДА ВЫБОРА

Сейчас полным ходом идет открытое бета-тестирование. Естественно, бесплатное. Но после релиза разработчики предоставят тебе выбор: продолжать играть задарма или ежемесячно расставаться с суммой в $9.95. За эти деньги тебе откроются новые территории, недоступные владельцам бесплатных аккаунтов. Схожий принцип действует и в других онлайновых проектах, где можно покупать определенные предметы и уникальные вещи за реальные деньги, в то время как абонентская плата отсутствует. В данном случае пользователь платит за новые приключения.



## ДЕТЯМ ПРИДЕТСЯ ПОДОЖДАТЬ

И все бы ничего, если бы не две беды: графика и ошибки. Даже на максимальных настройках картинка выглядит уныло, а многочисленные «жучки» не дают спокойно поиграть. Мы понимаем, что проект находится в стадии бета-тестирования, но смогут ли разработчики исправить все недочеты за каких-то полгода? Мой личный рекорд – 32 минуты без вылета. Встречал я и более мелкие трудности: исчезал интерфейс, отключалась клавиатура, персонаж бежал без устали, корабли плавали по суше, противники не умирали.

Ждать игру стоит прежде всего ярым фанатам фильма и тем, кто хочет приобщить маленьких братьев и сестер к MMO-проектам, но недолюбливает ***Lineage II*** или ***World of Warcraft***.

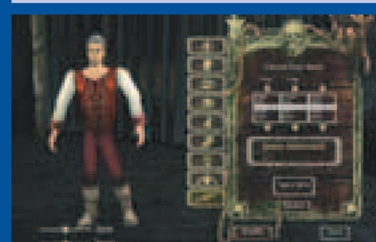
Всем остальным поклонникам пиратскрой романтики я бы посоветовал дождаться ***Pirates of the Burning Sea*** (***«Корсары Онлайн»***) – проект на голову выше нынешнего.





А в кино Элизабет посимпатичнее будет...

## ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?



Чтобы не растерять стиль, разработчики пошли на смелый шаг – ввели ограничения на имена героев. Поясняем. Твой никнейм обязательно должен вписаться в игровой мир. Предлагаются два пути. Первый – выбрать имя и фамилию из предложенного списка. Второй – «заказать» себе ник, походив какое-то время со «случайным» именем. Дело в том, что желаемое прозвище тебе могут и не дать. Мне повезло: ValentiN был подтвержден на следующий же день после отправки запроса.

# VANGUARD: SAGA OF HEROES

## НЕДОТЯНУЛИ

Текст: **Валентин Лебедев aka [NostRa]damus**



**ЖАНР ИГРЫ**
MMORPG
**ИЗДАТЕЛЬ**
Sony Online Entertainment
**РАЗРАБОТЧИК**
Sigil Games Online
**ПОЙДЕТ**
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), соединение 128кбит
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 3GHz, 2Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb), соединение 512кбит
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
Тысячи
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Четыре DVD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
vgplayers.station.sony.com

**Уж сколько раз сотрудники Blizzard твердили миру, что *World of Warcraft* – идеальный онлайновый «наркотик». И статистику вели, и подписчиков считали, и геймеров опрашивали. Но создатели прочих MMORPG никак не угомонятся – каждый норовит урвать у фаворита кусок пожирнее…**

Если многие разработчики создают небывалые виртуальные вселенные, а порой и вовсе обращаются к другому жанру (например, MMOFPS), то авторы ***Vanguard: Saga of Heroes*** поставили на сложную игровую механику (почему – читай в графе «О компании»). Опытные пользователи давно соскучились по трудным, я бы даже сказал суровым, многопользовательским проектам. Да и не всем новичкам простенькая WoW пришлась по вкусу. Но какой бы здравой ни была идея, ее сгубила неудачная реализация.

### ТРАДИЦИОННОЕ НАЧАЛО

Первое, что бросается в глаза при установке игры, – ее объем. Vanguard требует целых 17 гигабайт свободного места на диске! И это при том, что графика далеко не фонтан; не впечатляют и размеры мира. Далее на очереди – создание персонажа. На выбор предложены 19 рас (эльфы, орки, гномы и прочие) и 15 профессий. Среди последних есть такая экзотика, как Dread Knight, Blood Mage и Psionicist, правда, все они по сути повторяют стандартные классы: воина, мага и священника соответственно.

Поначалу игра радует не на шутку: уровни набираются легко, квесты, хоть и шаблонны, но проходятся быстро, а потому не надоедают. Однако внезапная смерть персонажа тотчас вызывает недоуменную гримасу. Тебе предлагают возродиться у алтаря, дождаться, пока прибежит священник, либо добежать до трупа. Последние два вариан-

**У Sigil Games мог получиться шедевр, но из-за поспешного релиза и нехватки денег чуда так и не произошло**



Да, на таком корабле тоже дадут покататься.

## О КОМПАНИИ

■ Sigil Games Online была создана Брэдом МакКуэйдом (Brad McQuaid) и Джеффом Батлером (Jeff Butler) в январе 2002 года на основе команды разработчиков первого *EverQuest*. Без малого четыре года эксклюзивными правами на издание их дебютного проекта владела корпорация Microsoft, но в 2006-м Sigil заключила контракт с Sony Online Entertainment, которая издала *Vanguard: Saga of Heroes*. 15 мая нынешнего года SOE объявила о найме ключевых сотрудников Sigil во главе с Брэдом МакКвадом.

## ФАКТЫ

**6** базовых атрибутов

**15** % денег теряешь при смерти в PvP

**50** –м уровнем ограничено развитие

**1000** и больше глюков



■ Кто сегодня за Дон Кихота?



■ На минимальных графических настройках Vanguard выглядит просто ужасно.

## БОЛТОЛОГИЯ

Разговор с NPC, отличающийся редкостным занудством во многих MMORPG, в Vanguard обыгран как нельзя лучше. Представь себе, что однообразное чтение диалогов заменено на... карточную игру! В ней тебе предлагается пять карт, каждая из которых отвечает за определенное поведение при общении с компьютерными персонажами. Ты постепенно совершенствуешь свои навыки и получаешь доступ к новым, более действенным картам. В награду же за успешно проведенную беседу может достаться и ценная вещь, и очки фракций. Кстати, игрушка получилась увлекательной, несмотря на свою простоту. Подпортить впечатление от столь остроумно обставленных разговоров может лишь никудышная озвучка: актеры постоянно мямлят что-то себе под нос.

Кстати, разработчики нередко разнообразят процесс общения в своих проектах, представляя его в виде мини-игры. Вспомни тот же самый ***Oblivion*** с его «подкупами» NPC.



та – предпочтительные, так как не забирают очки опыта. Но что делать, если герой погиб в переполненном монстрами подземелье?! Терять экспу в Vanguard обидно вдвойне, ведь прокачка персонажа занимает уйму времени. Получив новый уровень, ты волен изучить два умения и улучшить один из шести атрибутов. Опыт, как всегда, начисляется за убийство монстров и выполнение квестов. Последние хитро подталкивают тебя к исследованию мира, отсылая все дальше и дальше от стартовой зоны.



Хотя многие поручения обязательны для всех, кое-какие доступны лишь представителям определенной расы. Это, конечно же, замечательно, вот только с наградами за выполнение заданий творится что-то неладное. Если повезет, то быстро обзаведешься приличными доспехами и набьешь кошелек, нет – будешь скитаться в лохмотьях.

### ВОЙНА И МИР

Бои – самое слабое место большинства MMORPG. Они не заставляют думать! Лишь предлагают нажимать на заученные кнопки. В Vanguard без смекалки не обойтись, так как в определенные моменты сражений открываются ранее недоступные приемы (калька с heroic opportunities из ***EverQuest II***. – *Прим. ред.*). Простейший пример: успешно отразив удар противника и при этом не замешкавшись, ты волен провести мощную контратаку.

Сколько играю – вижу, что остальные бойцы в основном оттачивают свои навыки на монстрах. Наверное, потому, что твари часто возрождаются. Впрочем, у этого развлечения есть и существенный недостаток. Враг может появиться неожиданно и доставить немало хлопот. Как следствие, на поле боя нужно постоянно двигаться.

Надоели компьютерные болванчики – PvP тут как тут. Для этого режима отведены специальные серверы, где разрешено практиковаться как в дуэлях, так и в групповых сражениях. Учти – погибая от рук другого игрока, ты опыта не теряешь, но отдаешь победителю до 15% своей наличности.



■ Запоминающаяся компания «злых» персонажей.



Game Master'ов надо знать в лицо!



Один из дворцов на материке Kojan.



А не обернуться ли нам лягушкой?



Местные приспешники Ктулху.

### НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР



В игре присутствует уникальная система крафтинга. Это означает, что любой игрок сам находит рецепт, составные части и компоненты, а затем собирает предмет на рабочем месте, используя специальные «очки действия». За успешное создание вещи ты можешь получить деньги и умения. Кстати, существуют даже специальные квесты, посвященные ремеслу. К слову, на созданном предмете навсегда останется имя мастера.

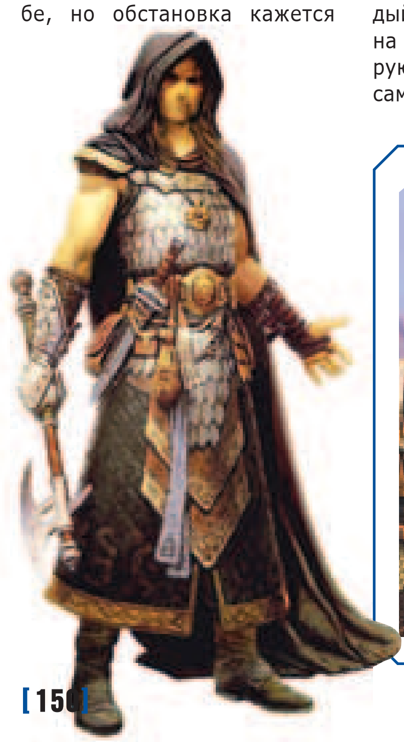
### ДОРОГАЯ КРАСОТА

Чтобы выкрутить настройки графики до максимума, необходимо обладать топовой машиной из рубрики «Конфигурация». Да и то не факт, что «тормоза» пропадут. Картинку в Vanguard пытались сделать чертовски достоверной, то есть обойтись без абстрактных пейзажей, присущих, например, той же WoW. Хорошо это или плохо, судить тебе, но обстановка кажется несколько однообразной. На общем фоне красуется разве что «азиатский» материк Kojan. Остальные выполнены без души.

Об ошибках вообще отдельный разговор. По слухам, у разработчиков кончились деньги еще в январе, так что изъяны они даже не искали. В результате игра оказалась сырой. Зато после релиза патчи выходят практически каждый день, поднимая Vanguard на высоту той планки, которую она должна была взять с самого начала.

### НУ НЕ ШМОГЛА Я, НЕ ШМОГЛА...

У Sigil Games мог получиться шедевр, но из-за поспешного релиза и нехватки денег чуда так и не произошло. Можно, конечно, плюнуть на все это дело и вернуться к любимому WoW. А можно наслаждаться первосортным проектом от создателей EverQuest – устанавливая патчи один за другим и наблюдая, как игра растет на глазах. Лично я так и поступил... и с каждой новой «заплаткой» убеждаюсь, что сделал правильно.



### ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.1



### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 8.0 |
| ГРАФИКА | 8.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 6.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 6.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 8.0 |

**+ ДОСТОИНСТВА:** Занимательный геймплей; обширный мир; оригинальная система общения с NPC; красивые, хоть и безжизненные, пейзажи; продвинутый крафтинг.

**– НЕДОСТАТКИ:** Множество ошибок; огрехи в оптимизации движка; неважная озвучка; скучноватый дизайн уровней; установка игры требует 17Гб свободного места.

**ИТОГО 7.5** Если большинство MMORPG кажутся тебе простыми, то Vanguard – твой выбор.

# 9DRAGONS

## МИФЫ ДРЕВНЕГО КИТАЯ, СЕКРЕТЫ КУН-ФУ И БИТВЫ ВЕЛИКИХ КЛАНОВ

Текст: Олег Коротовский



**ЖАНР ИГРЫ**
MMORPG
**ИЗДАТЕЛЬ**
Acclaim Games
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
Руссобит-М
**РАЗРАБОТЧИК**
Indy21
**ПОЙДЕТ**
Процессор 1.0GHz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
**ПОЛЕТИТ**
Процессор 1.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**
Тысячи
**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ**
Два CD
**ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ**
9dragons.acclaim.com

**Много ли ты знаешь MMORPG, основанных на взаправдашних событиях? Немного? А онлайновых ролевок с богатой исторической основой, да еще и про боевые искусства? Ни одной? Возрожденное издательство *Acclaim* подарит тебе как раз такую игру.**

***9Dragons***, как и ***Silkroad Online***, переносит нас в средневековый Китай времен правления династии Мин. Разработчики не стали слепо следовать букве истории и изрядно сдобрили свое творение мифами и легендами той поры.
В виртуальном мире принято орудовать как обычным тайцзибаном (китайский боевой шест), так и магическими нунчаками. А по соседству с убежищем бандитов бродят орды голодных зомби. Скажем прямо, такое сочетание яви и вымысла игру ничуть не портит, даже наоборот – красит ее.

### ПЯТКОЙ В НОС

Чтобы понять, что же такое 9Dragons, советуем посмотреть любую азиатскую псевдоисторическую (именно «псевдо») картину. Например, **«Миф»** (The Myth) **Стэнли Тонга** (Stanley Tong) с **Джеки Чаном** (Jackie Chan) в главной роли. Герои перепрыгивают через высокие преграды, разят толпу неприятелей одним взмахом меча, ухитряются парировать сотни ударов... Такие киноленты привлекают зрителей не сюжетом (зачастую бредовым) и не диалогами (как правило, жутко скучными), а эффектными сражениями.
«Девять драконов» – типичный пример подобного боевика. Если бы у ***Jade Empire*** была онлайновая версия, она выглядела бы именно так.
Постижение кун-фу – занятие долгое, требующее усердия. Поначалу придется осваивать азы боевых стилей, тренироваться на манекенах и слабеньких врагах. Когда герой нау-



■ Отрабатываем боевые приемы на мосту.

**Если бы у Jade Empire была онлайновая версия, она выглядела бы так же, как 9Dragons**

## О КОМПАНИИ

Семнадцать лет Acclaim Entertainment была одним из крупнейших издателей компьютерных и консольных игр. Известнейшие тайтлы: *Crazy Taxi*, *Shadowman*, *Burnout* и, конечно же, серии *Turok* и *Mortal Kombat*. В 2004 году из-за финансового кризиса фирма обанкротилась и закрылась. Но вскоре торговую марку Acclaim выкупил за смехотворные $100.000 Говард Маркс (Howard Marks), один из основателей Activision. Издательство объявило курс на реорганизацию. Теперь Acclaim занимается адаптациями, а также издает азиатские MMORPG для Европы и США.

## ФАКТЫ

**3** великих клана, в которые можно вступить

**10** миллионов долларов стоила разработка

**24** класса персонажей

**56**–Kbit соединения хватит для игры



Отрабатываем только что заученный прием.



Новоиспеченный член Братства воров пытается заколоть бандита.

чится простейшим атакам, его примут в школу, где NPC-мастера сделают из него настоящего воина. Только после этого он сможет присоединиться к одному из великих кланов: Черному дракону (Black Dragon), Последователям стального кулака (Disciples of Iron Fist) или Союзу благородных семей (The Union of Noble Families). По законам жанра фракции враждуют друг с другом. Выяснять отношения предстоит на спорных территориях, где грохот сражений не стихает ни на минуту. Деремся мы, разумеется, не шутки ради, а за деньги, которые остаются на трупах поверженных врагов. Вот оно, раздолье для заядлых плеер-киллеров!

### МАСТЕР ПУСТЫХ РУК

Система прокачки в 9Dragons точно такая же, как и в большинстве других азиатских MMORPG: за каждый новый уровень начисляются очки, которые тратятся на усиление навыков и параметров героя. Опытом традиционно награждают за победы в схватках и завершенные квесты – как на свежем воздухе, так и в подземельях. Кстати, с заданиями в катакомбах лучше не затягивать – время на их выполнение ограничено.

У разных группировок – разные поручения. Шаолиньский монах будет защищать местных жителей от бандитов, тогда как представитель Братства воров должен грабить, убивать и вымогать деньги. В этом ему помогут десятки разнообразных приспособлений. У нас есть выбор: либо овладеть каким-то определенным оружием, либо же, плюнув на специализацию, воспитать мастера единоборств, полагающегося только на кулаки и ноги. Те, кто предпочитают оружие, наносят врагу большие повреждения, нежели любители рукопашной, однако опыта получают меньше. Вот такая нехитрая арифметика.

### ВОСТОК – ДЕЛО ТОНКОЕ

Наш герой может находиться в двух состояниях – обычном и боевом. В первом он торгует, ест, читает, говорит с друзьями и так далее. Во втором соответственно дерется.

Честно говоря, непонятно, зачем разработчики изобретали велосипед, ведь интерфейс игры и без того перегружен лишними окошками.

В целом 9Dragons впечатляет. Развитие персонажа не скоротечно (как в западных проектах) и не затянуто (как в большинстве азиатских), продвинутая боевая система, незаезженный сеттинг, множество спецэффектов, приятный саундтрек… Радостную картину портит разве что неудобное управление и графический движок, устаревший как минимум года на три-четыре. Но и с этим можно легко свыкнуться – все-таки не стоит забывать, что 9Dragons совершенно бесплатна, да и системные требования у нее невысокие.





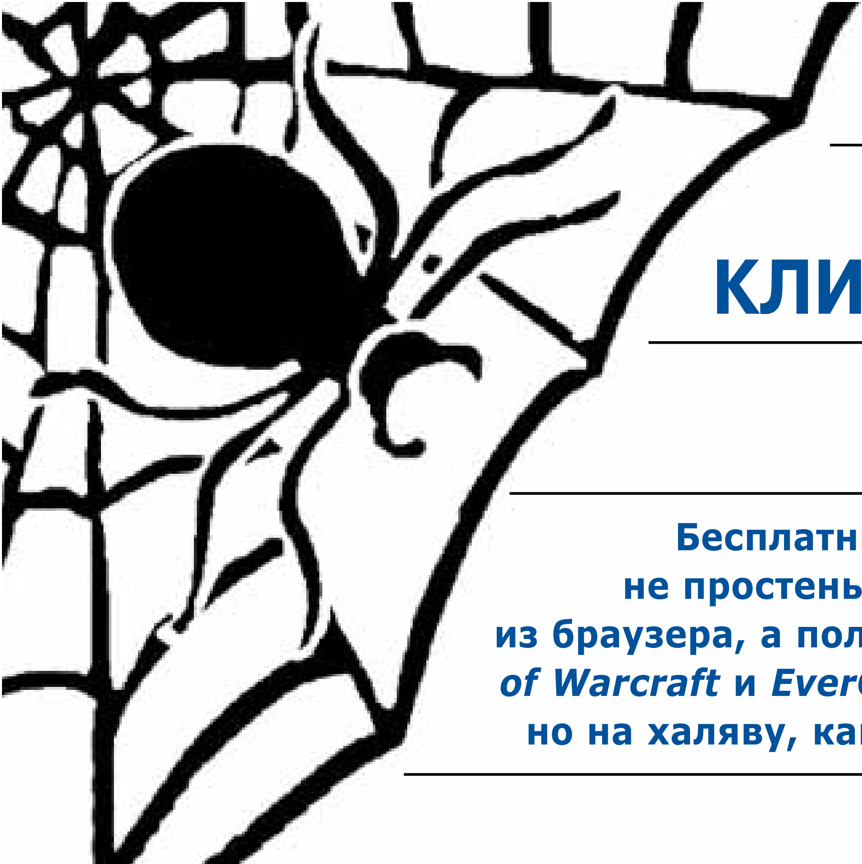
### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| | |
|---|---|
| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 7.0 |
| ГРАФИКА | 6.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 7.0 |
| ИГРОВОЙ ДИЗАЙН | 8.0 |
| ИНТЕРФЕЙС | 6.0 |

**ДОСТОИНСТВА:** Оригинальная тематика средневекового Китая; зрелищные бои; качественный дизайн уровней; масштабные PvP-битвы; низкие системные требования.

**НЕДОСТАТКИ:** Устаревшая графика; уродливые интерфейс и управление – бич подавляющего большинства восточных проектов; недружелюбное коммьюнити.

**ИТОГО 7.0** 9Dragons интересна в первую очередь исторической основой и боевой системой.



# БЕСПЛАТНЫЕ КЛИЕНТСКИЕ MMOG

## «WORLD OF WARCRAFT ЭКОНОМ-КЛАССА»

**Бесплатные клиентские MMORPG – это не простенькие поделки, запускающиеся из браузера, а полноценные проекты. До *World of Warcraft* и *EverQuest II* им, конечно, далеко, но на халяву, как говорится, и уксус сладкий.**

Текст: **Андрей Теодорович**

## RUBIES OF EVENTIDE

Компактный фэнтезийный мирок ***Rubies of Eventide*** наверняка понравится тем, кого пугают масштабы популярных коммерческих проектов. На серверах редко набирается больше 100 игроков, но, учитывая размеры уровней, этого вполне достаточно. RoE предлагает практически неограниченные возможности в развитии персонажа: семь рас (в том числе такая экзотика, как Leshy), 90 классов, 50 навыков… Год от года этот список только растет! Улучшается и боевка. Представь себе режим реального времени с примесью пошагового. Сложно? Не ломай голову, лучше попробуй его в действии. Тебе понравится.



Пускай нас не много, но играть все равно весело.

***САЙТ***
**www.eventide.net**

***ДАТА ВЫХОДА***
**Май 2002 года**

***РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА***
**383Mb**

***СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ***
**Процессор 700MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), подключение 56Кбит/с**

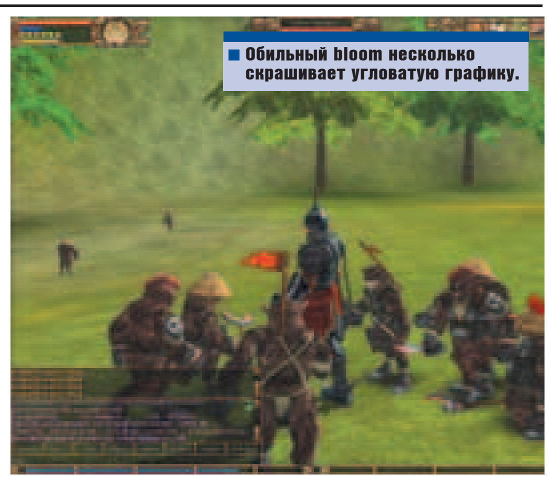
***ПЛЮСЫ***
**Уютный, проработанный мирок; своеобразная боевая система; смешные системные требования**

***МИНУСЫ***
**Разве что устаревшая графика**

***ИТОГО***
**«Облегченная версия» серьезных MMORPG. Изучи ее, прежде чем выкладывать деньги за тот же WoW**

## KAL Online

Столь неблагозвучное для русского уха название переводится с корейского как «Меч онлайн». Банально, как и вся игра в целом. Перед нами классическая корейская MMORPG, впрочем, не лишенная некоторых оригинальных идей. Например, здесь можно перевоплотиться в животного благодаря особому яйцу, которое должно храниться у героя в инвентаре (забавно, но оно тоже получает опыт!). Все три типа героев способны принять форму тигра, пантеры или птицы. На среднюю по всем параметрам MMORPG покушаются в основном любители дармовых забав – коммерческие проекты, конечно же, лучше, но за них нужно платить.



Обильный bloom несколько скрашивает угловатую графику.

***САЙТ***
**www.kalonline.com**

***ДАТА ВЫХОДА***
**6 ноября 2004 года**

***РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА***
**292Mb**

***СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ***
**Процессор 1Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb), подключение 128Кбит/с**

***ПЛЮСЫ***
**Неплохой PvP, даже осады замков есть; можно превратить персонажа в животное; удобная система гильдий**

***МИНУСЫ***
**Скучнейшие квесты; долгая прокачка; в игре полным-полно мошенников**

***ИТОГО***
**Типичный середнячок из Южной Кореи. Главное, что бесплатный**

# EUDEMONS ONLINE

**TQ Digital Entertainment** заботится о пользователях своей игры. На сайте проекта геймеры выкладывают собственные фотографии, тематические рассказы и комиксы. Коммьюнити тут очень сплоченное.
Геймплей EO завязан на eudemons – местной разновидности покемонов (очень сильные существа, к слову сказать). Они развиваются вместе с игроком, а на определенном этапе даже эволюционируют. Сами герои могут объединяться в семьи – аналог кланов, только участники общаются более тесно. Да, и не удивляйся, что опыт начисляется автоматически…
В EO немало других сюрпризов!



■ А поначалу эта зверушка была совсем крохотной…

***САЙТ***
**www.eudemonsonline.com**

***ДАТА ВЫХОДА***
**Июль 2006 года**

***РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА***
**681Mb**

***СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ***
**Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb), подключение 56Кбит/с**

***ПЛЮСЫ***
**Оригинальность во всем! Плюс отличное коммьюнити**

***МИНУСЫ***
**EO – игрушка слишком добрая, местами даже наивная**

***ИТОГО***
**Одна из немногих по-настоящему новаторских MMOG, вышедших за последнее время**

# HERO ONLINE

***САЙТ***
**hero.netgame.com**

***ДАТА ВЫХОДА***
**Август 2006 года**

***РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА***
**512Mb**

***СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ***
**Процессор 800Mhz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), подключение 128Кбит/с**

***ПЛЮСЫ***
**Интересный сюжет; жизнь не стоит на месте, в виртуальном мире постоянно что-то происходит**

***МИНУСЫ***
**Замороченная система прокачки**

***ИТОГО***
**Рекомендуется любителям Древнего Китая и динамичных многопользовательских игр**

Очередной гость из Азии. События HO разворачиваются в Древнем Китае – за проработку вселенной, истории и квестов отвечали сразу три известных китайских писателя. Сюжет получился действительно неплохой, что, согласись, для MMOG большая редкость. Лично мне в него было даже интересно вникать. Геймплей насыщен множеством любопытных фишек. Например, если у тебя будет низкая карма (результат дурного поведения) – за твою голову назначат награду. Либо быстро погибнешь от рук наемников, либо сядешь в тюрьму, где придется выполнять общественно-полезные работы и восстанавливать репутацию.



■ Ну что, дисциплину не нарушаете? Смотрите, а то быстро уму-разуму научим.

# MYST ONLINE: URU LIVE

У онлайнового квеста «Уру» непростая судьба. Изначально она задумывалась как сетевое приложение к ***Uru: Ages Beyond Myst (2003)***, да так и не дожила до релиза. Потом проект то возрождался, то снова закрывался… Эта катавасия продолжалась до тех пор, пока западный игровой сервис GameTap не взял все в свои руки.
В феврале 2007 года Uru снова ожила, причем стала полностью бесплатной!
Суть Uru Live проста – надо решать головоломки. Легких задач не жди – некоторые и вовсе без помощи друзей не осилишь. Впрочем, если знакомых в онлайне нет, можешь просто побродить по красивому сказочному миру.



■ Втроем мы с этой штуковиной точно разберемся…

***САЙТ***
**www.gametap.com/home/myst/index.html**

***ДАТА ВЫХОДА***
**Февраль 2007**

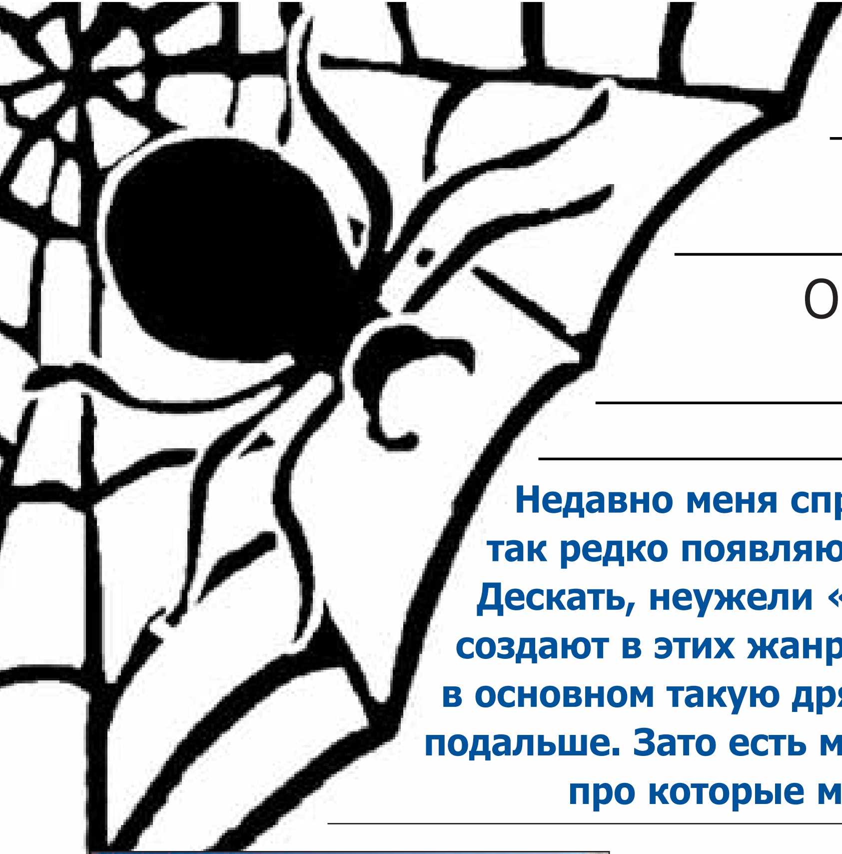
***РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА***
**3Gb**

***СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ***
**Процессор 800MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), подключение 256Кбит/с**

***ПЛЮСЫ***
**Тут есть все, за что мы так любим Myst: сложные головоломки, интересный сюжет и шикарная графика**

***МИНУСЫ***
**Игра периодически «лагает»; некоторые задачки слишком сложны**

***ИТОГО***
**Забава для тех, кто привык шевелить мозгами, а не мочить монстров**

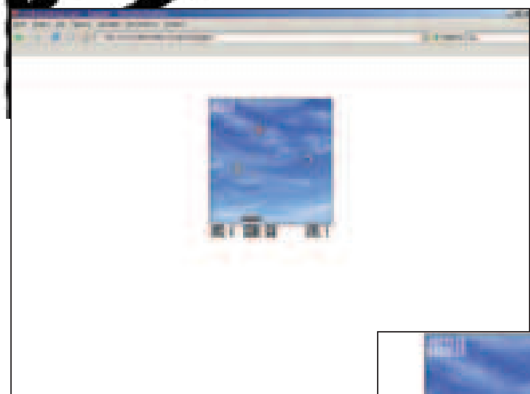


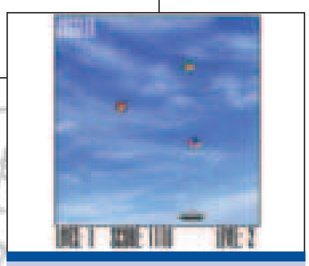
# CASUAL

## ОБ ЭТОМ ОКСАНА РОБСКИ ПОКА ЕЩЕ НЕ ПИСАЛА

Текст: **Иван Гусев**

**Недавно меня спросили, почему в «Флэш-рояле» так редко появляются экшены, шутеры, стратегии? Дескать, неужели «флэш-разработчики» ничего не создают в этих жанрах? Почему же, создают. Только в основном такую дрянь, что лучше держаться от нее подальше. Зато есть много других отличных проектов, про которые мы в очередной раз и расскажем.**





Мало кому удалось с ходу осилить первый уровень.

## JUGGLER

**www.coldtomatoes.com/games/juggler**

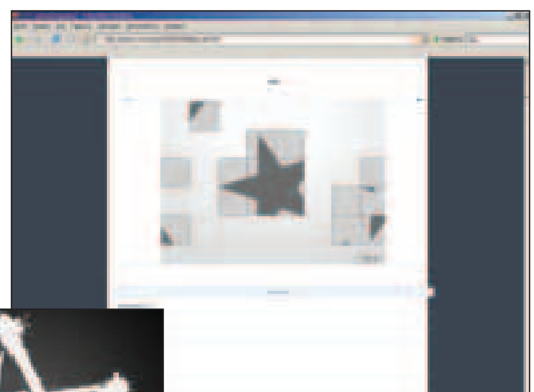
***Juggler*** в переводе с английского означает «жонглер». Название выбрано не случайно – на протяжении всей игры тебе придется глазеть на гадкие-гадкие-гадкие разноцветные шары. Их нужно подбрасывать в воздух, а затем отбивать небольшой ракеткой. Шары же, повинуясь закону земного притяжения, норовят проскочить мимо. Пропустил один – минус жизнь. Ошибся пять раз – game over. Вот и приходится яростно водить мышью из стороны в сторону (ракетка управляется с помощью нее). В итоге получается усложненная версия арканоида. Шариков-то сразу несколько, да еще и летают они не по прямой траектории, а как вселенские мячи. Чтобы успешно завершить уровень, нужно набрать тысячу очков. Со временем игра усложняется. Шаров становится больше, ракетка укорачивается. Попробуй преуспеть!
В конце тебе предложат ввести собственное имя. Если повезет, попадешь в таблицу рекордов.
Juggler увлечет тебя как минимум на полчаса.

**РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
высокая
**РАЗМЕР**
521Kb
**ОЦЕНКА**
4.0

## HOSHI SAGA

**ece4co.vis.ne.jp/sw/2007/05/post_16.html**

Японские флэш-игры всегда отличались продуманностью, оригинальностью и высоким качеством исполнения. В подтверждение сказанного представляю ***Hoshi Saga*** от известного в узких кругах гейм-дизайнера **Есио Исии** (Yoshio Ishii). Твоя задача не меняется на протяжении всех 36 уровней этой занимательной игры – нужно искать звездочку. Однако делать это непросто. Каждый уровень – самостоятельная головоломка. Сначала кажется, что звезды нигде нет. Но стоит покрутить какую-нибудь ручку, разбить стены или порисовать – и она неожиданно находится. В общем, пробуй любые идеи, даже если они начисто лишены смысла. Здесь необходимо отключить логику и полагаться только на интуицию. Возможно, мое объяснение показалось тебе невнятным, но все станет ясно, едва Hoshi Saga загрузится. В этом, кстати, тоже кроется особенность большинства японских игр – их трудно пересказать, но легко освоить.





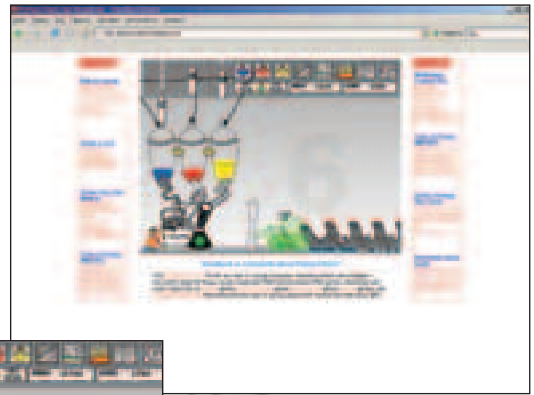
Здесь были Костя Кинчев и группа «Алиса».

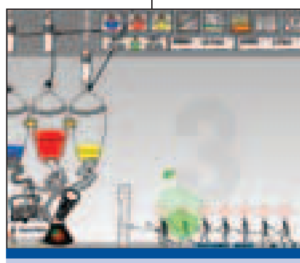
**РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
низкая
**РАЗМЕР**
1741Kb
**ОЦЕНКА**
4.0

# POTION PANIC

**potion.panic.fizzlebot.com**

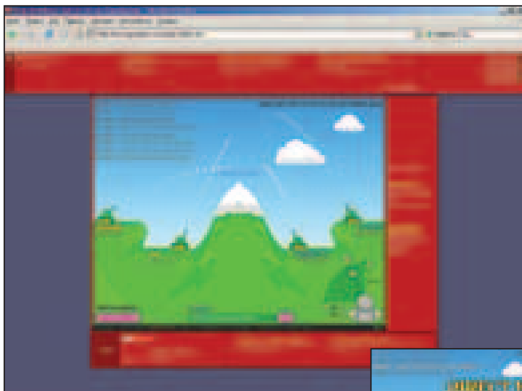
***Potion Panic*** – очередной представитель популярной ныне забавы «Защити замок». Вспомни: со всех сторон на крепость прут монстры, а ты держишь оборону, лихорадочно отстреливаясь из лука/пушки/катапульты. Особенность Potion Panic заключается в том, что ты отбиваешься от солдат, ведьм и чудищ при помощи пузырьков с магической жидкостью. Есть три сосуда: красного, голубого и желтого цветов. Количество каждого «эликсира» ты определяешь сам. Если в пузырьке преобладает голубой, получается взрывная смесь, если желтый и красный – кислота. Стоит смешать жидкости равномерно, и в твоих руках окажется самый настоящий коктейль Молотова. Поэкспериментируй с пропорциями и, возможно, создашь опаснейшее оружие. Собственно, в этом и состоит вся соль игры – в нахождении идеальной формулы.
Гибель врагов приносит деньги, которые нужно тратить на покупку пузырьков и усиление смертоносных свойств заряда. Юным алхимикам посвящается!

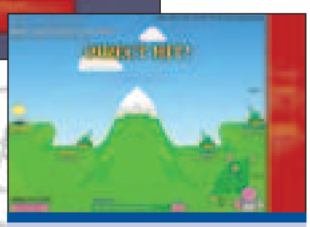




■ Похоже, кто-то пустил газы...

**РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
средняя
**РАЗМЕР**
1116Kb
**ОЦЕНКА**
■■■■■ 5.0





■ Новые танки сменяют подбитые. Игра не останавливается ни на секунду.

**РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
высокая
**РАЗМЕР**
793Kb
**ОЦЕНКА**
■■■■■ 5.0

# ARTILLERY LIVE!

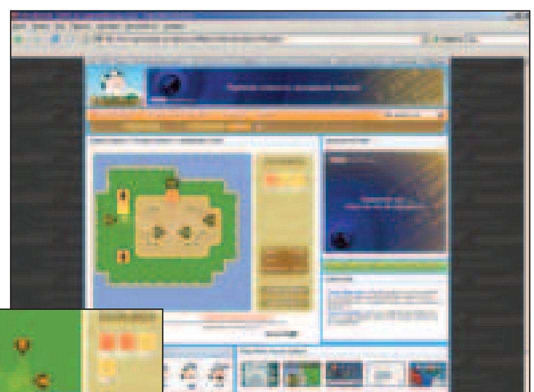
**www.gamebrew.com/play-artillery-live**

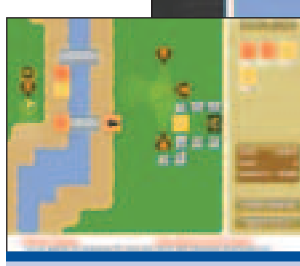
***Artillery Live!*** явно создана «по мотивам» ***Worms*** и ряда подобных игр (*и авторы наверняка вдохновлялись различными вариациями походовых "танчиков", которые были так популярны в начале 90-х. – Прим. ред.* Смысл ее таков: встретились как-то раз четыре танка и давай палить друг в друга. Твоя задача: просчитать в уме траекторию снаряда, задать угол и силу выстрела. Подбить противника мешает ветер, который меняется после каждого хода. Танки могут ездить взад-вперед, но двигать их бессмысленно, поскольку простор для маневров ограничен. Мой тебе совет: отвлекайся только на поправку орудия, это гораздо важнее. Каждая машина выдерживает три попадания, после чего взрывается. Ремонтировать ее нельзя. Разумеется, я не стал бы докучать тебе Artillery Live!, если бы не одна интересная особенность. Видишь ли, это – онлайновая многопользовательская флэш-игра. Сражения быстры и задорны, также есть чат, чтобы сказать врагу прощальное «Умри!».

# MINDFIELDS 2204

**www.gamesheep.com/game/mindfields-2204/index.php?act=PlayNow**

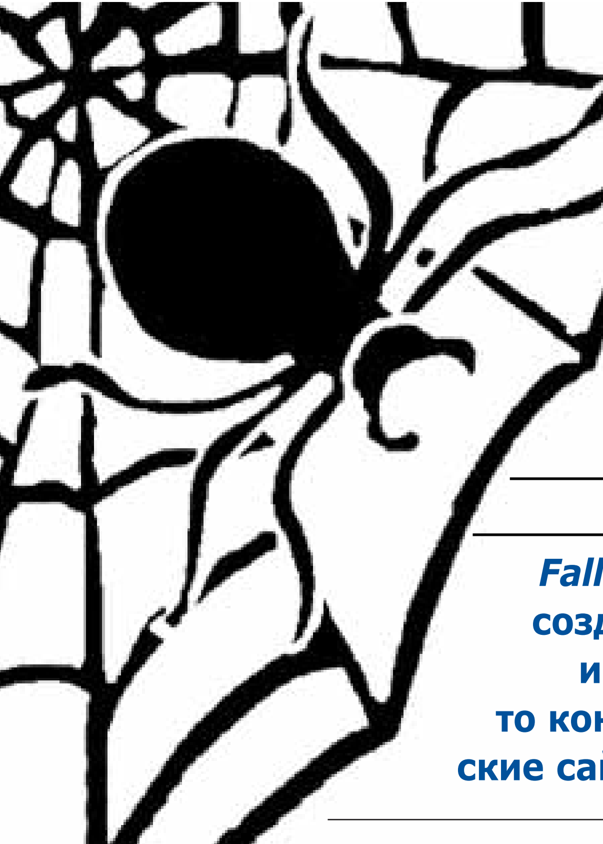
**К**ак следует уже из названия, действие ***Mindfields 2204*** разворачивается в XXIII веке. Будущее, ясное дело, безрадостно. Твой танк снова на поле боя, окруженный минами и вражескими турелями. Спасения нет? Ну, если хорошенько подумать, выход всегда найдется. По сути, Mindfields 2204 – сборник из 18 головоломок. В каждой из них при помощи иконок со стрелками (указывают направление движения), защитного поля и простенького оружия, нужно пробраться из пункта А в пункт Б целым и невредимым. Танк едет только по прямой и, уткнувшись в стену, глохнет. Поэтому, чтобы попасть в заветную точку, необходимо разложить на пути иконки с указателями. Если танк наедет на стрелку «вправо», он немедленно туда и повернет, а коли встретит значок «защитное поле», окутается спасительной аурой. Понравится – поищи в Сети сиквел ***Mindfields 2: The Russian Tundra***.





■ Mindfields 2204 – отличная разминка для ума.

**РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
средняя
**РАЗМЕР**
1745Kb
**ОЦЕНКА**
■■■■■ 4.0

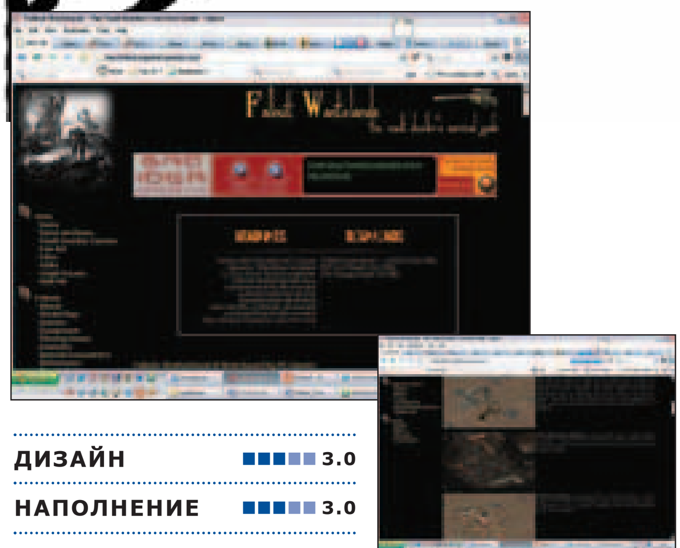


# ФЭН-САЙТЫ FALLOUT

## В ОЖИДАНИИ ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ

Текст: **Александр Краснов**

***Fallout 3*** **обретает все более четкие формы. Его создатели продолжают дразнить игроков новой информацией. То очередное интервью дадут, то концепт-арт в интернете выложат. Ну а фанатские сайты все эти материалы прилежно собирают.**



■ **На сайте полно эксклюзивных сведений обо всех играх серии Fallout.**

| ДИЗАЙН | 3.0 |
|---|---|
| НАПОЛНЕНИЕ | 3.0 |
| УДОБСТВО | 4.0 |
| ОБЩАЯ ОЦЕНКА | 3.0 |

## ЗАБРОШЕННОЕ УБЕЖИЩЕ

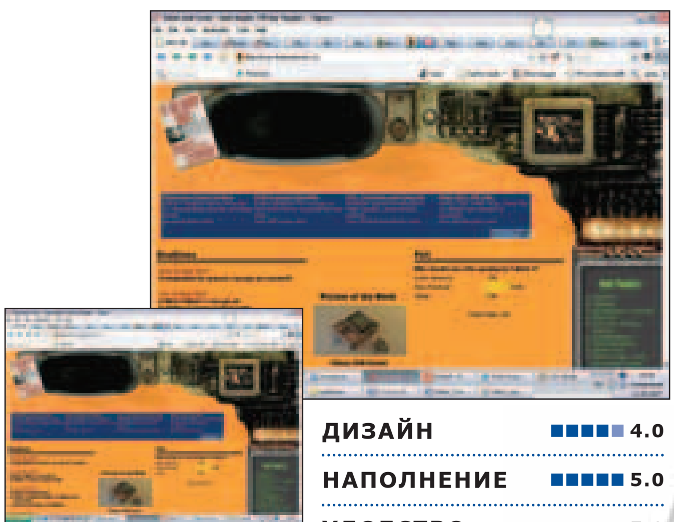
**fallout.rpgplanet.gamespy.com**

В названии этого фэн-сайта значатся сразу два игровых портала: **www.rpgplanet.com** и **www.gamespy.com**. Казалось бы, лучшего пристанища для поклонников Fallout и не найти. Однако ресурс здорово напоминает нелепое творение группы энтузиастов.
В первую очередь это касается оформления. Черно-желтая палитра подходит под стиль Fallout, но на этом сходство заканчивается. Наполнение, напротив, хулить не за что. На этой страничке ты найдешь исчерпывающую информацию по двум первым играм серии (а также Fallout Tactics), включая описания квестов, снаряжения и «пасхальных яиц». Самым преданным поклонникам советуем заглянуть в раздел с любительскими рисунками и комиксами.
Огорчает еще и то, что о Fallout 3 свежих сведений почти нет. Неудивительно, ведь сайт не обновлялся с мая 2003 года.

## ПРИГНИТЕСЬ И УКРОЙТЕСЬ

**www.duckandcover.cx**

«Пригнись и укройся» – по мнению героев мультсериала **South Park**, так следует поступать при взрыве ядерной бомбы. Им вторят создатели **www.duckandcover.cx**, одного из лучших фанатских сайтов, посвященных Fallout. Именно он доносил до геймеров первые слухи о третьей части, которую разрабатывала **Black Isle Studios**.
Дизайн ресурса практически не менялся с 1998 года. А зачем? Он и так очень удобен. Но главное, что **www.duckandcover.cx** не сбавляет обороты. Авторы оперативно пишут новости, наполняют архив картинками и свежей информацией. Разделов уйма! Есть как привычные статьи из игровой прессы, галерея, прохождения, так и уникальные – например «Библия Fallout», Fallout d20 (посвящен настольной ролевой системе), руководство для редактора карт.



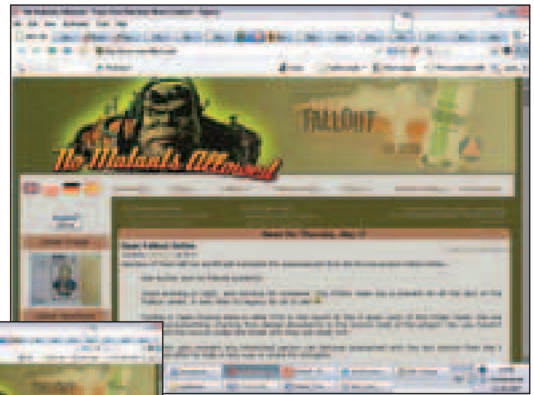
■ **Пусть тебя не смущает блеклый дизайн – главное, что с наполнением полный порядок.**

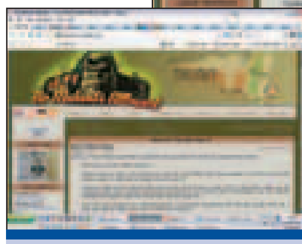
| ДИЗАЙН | 4.0 |
|---|---|
| НАПОЛНЕНИЕ | 5.0 |
| УДОБСТВО | 5.0 |
| ОБЩАЯ ОЦЕНКА | 5.0 |

# МУТАНТАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

**www.nma-fallout.com**

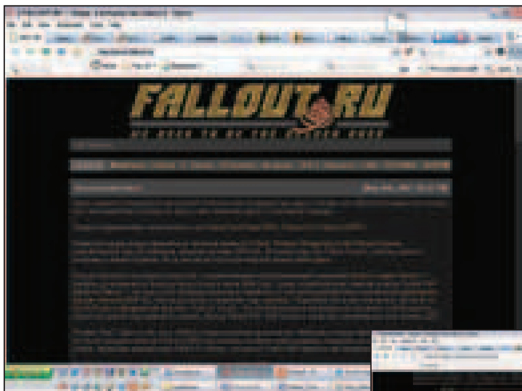
Как и **www.duckand-cover.cx**, этот портал появился в конце 90-х и сразу привлек к себе внимание игроков. **www.nma-fallout.com** по праву считается лучшим фэн-сайтом Fallout и сдавать позиции не собирается.
Несмотря на то что официальной информации о Fallout 3 – кот наплакал, авторы умудряются обновлять ленту новостей почти ежедневно! Конечно, в небольших заметках рассказывается не только о долгожданной третьей части, но и о других играх, посвященных постапокалиптическому будущему. Например, частенько упоминается ***S.T.A.L.K.E.R***.
На данной страничке ты найдешь море советов по прохождению первых двух «Фолов»: уловки, секреты, а также огромное количество любительских и официальных скриншотов из всех частей серии. Кроме того, форум NMA по праву считается лучшим местом для общения фэнов.

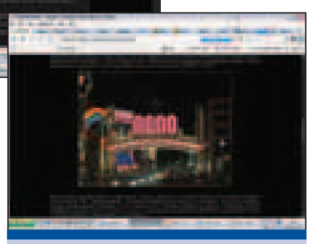




Сайт посвящен не только Fallout, но и другим «постапокалиптическим» играм.

| | |
|---|---|
| ДИЗАЙН | 5.0 |
| НАПОЛНЕНИЕ | 5.0 |
| УДОБСТВО | 5.0 |
| ОБЩАЯ ОЦЕНКА | 5.0 |





Авторы сайта даже умудрились найти прообразы городов из Fallout 2.

| | |
|---|---|
| ДИЗАЙН | 4.0 |
| НАПОЛНЕНИЕ | 5.0 |
| УДОБСТВО | 5.0 |
| ОБЩАЯ ОЦЕНКА | 5.0 |

# БИБЛИОТЕКА ИЗБРАННОГО

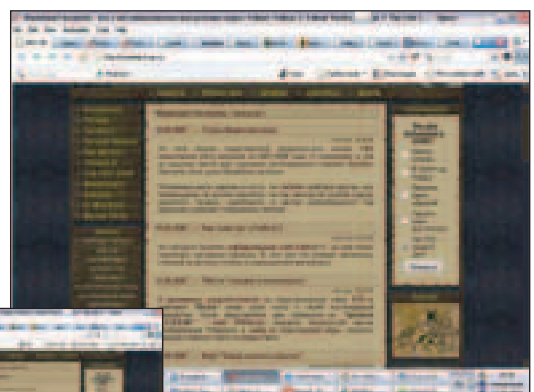
**www.fallout.ru**

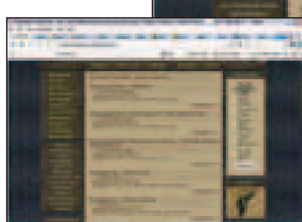
А вот и один из первых русскоязычных фанатских сайтов, посвященных Fallout. Из небольшой странички он вскоре превратился в огромный ресурс, вокруг которого до сих пор собираются поклонники постъядерных (и не только) игр. О прошлом напоминает лишь блеклый дизайн, который, тем не менее, кажется удобным и знакомым.
Помимо традиционных прохождений, описаний городов, оружия и персонажей ты найдешь немало примеров народного творчества. На **www.fallout.ru** есть любительские переводы статей, рисунки поклонников, истории фракций игры и многое другое. Отдельно стоит упомянуть сборник рассказов по мотивам Fallout, который создали преданные поклонники. Поверь, эти новеллы скрасят ожидание третьей части.
Новостная лента сайта обновляется достаточно часто, и авторы нередко выкладывают

# ХРОНИКИ ВЫЖЖЕННОЙ ЗЕМЛИ

**wasteland.ag.ru**

Игровой портал **www.ag.ru** считается лучшим в своем роде. Его дочерние сайты не отстают от родоначальника, поэтому за качество наполнения **wasteland.ag.ru** можешь не волноваться – все на самом высоком уровне!
Просматривать новости на сайте – одно удовольствие. Заметки написаны грамотным, живым языком и рассказывают о самых горячих событиях. Радужную картину дополняет стильный дизайн, красивый и функциональный. Отлично подобраны цвета фона и шрифтов, так что глаза совсем не устают, когда читаешь с экрана.
Ресурс содержит информацию не только по играм серии Fallout. На **wasteland.ag.ru** ты можешь узнать все о постапокалиптическом мире. Авторы составили списки фильмов, книг и музыки, которые помогут посетителю почувствовать себя героем из будущего.





В «Пустошах» пишут не только про игры, но и про саму культуру «постапокалипсиса».

| | |
|---|---|
| ДИЗАЙН | 5.0 |
| НАПОЛНЕНИЕ | 5.0 |
| УДОБСТВО | 5.0 |
| ОБЩАЯ ОЦЕНКА | 5.0 |

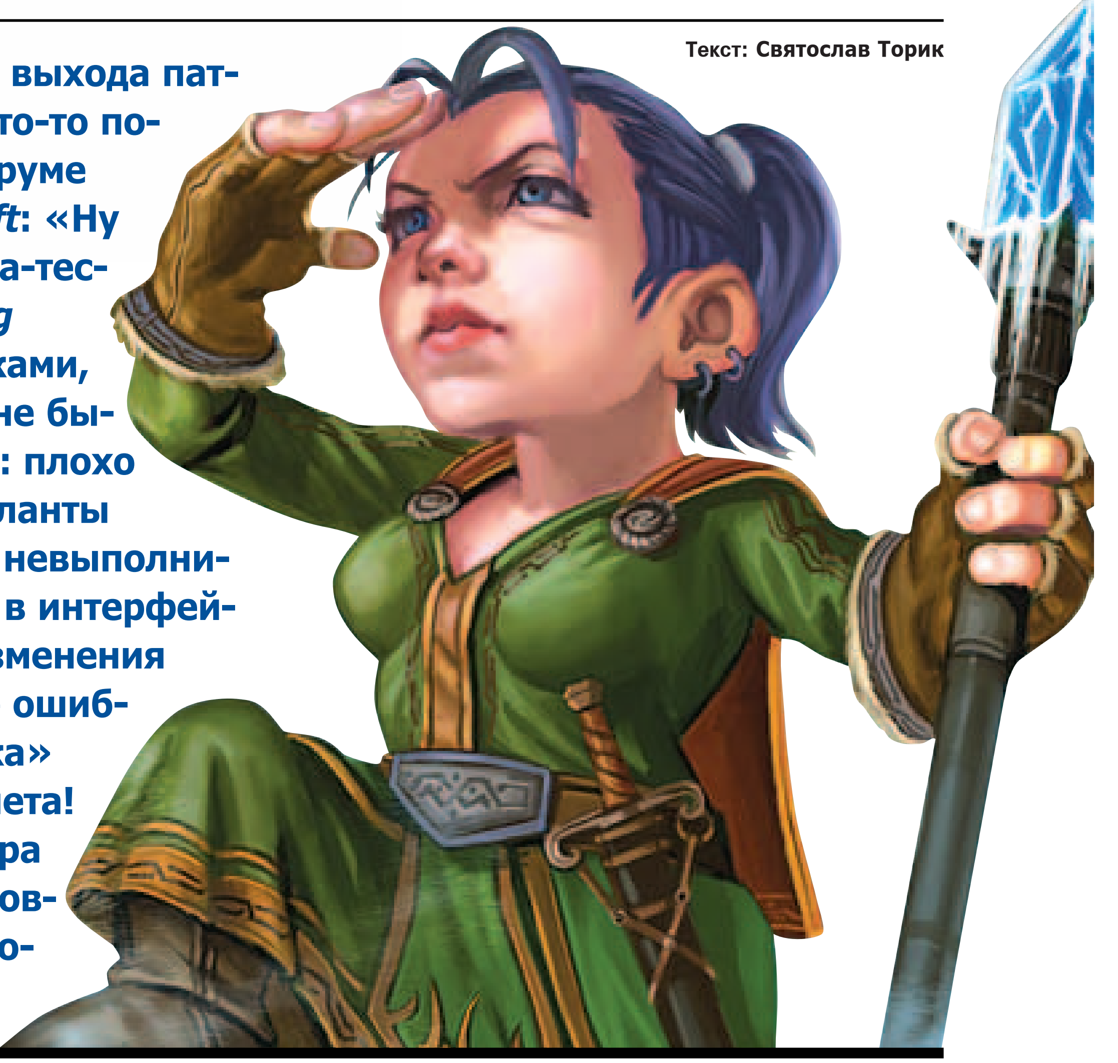
# WORLD OF WARCRAFT

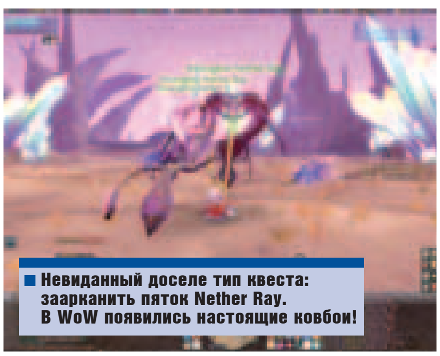
## ДОЛГОЖДАННЫЙ ФИНАЛ БЕТА-ТЕСТА

**СТАТУС:** МАГ TORICK, 70-Й УРОВЕНЬ
**ДИСЛОКАЦИЯ:** OUTLAND, КАНАЛ LOOKING FOR GROUP

Текст: **Святослав Торик**

**В день выхода патча 2.1.0 кто-то пошутил на форуме *World of Warcraft*: «Ну вот и кончилось бета-тестирование *The Burning Crusade*». Шутки шутками, но до сих пор в адд-оне была масса недоработок: плохо сбалансированные таланты почти у всех классов, невыполнимые задания, изъяны в интерфейсе, непродуманные изменения в профессиях, прочие ошибки... Свежая «заплатка» исправляет 974 недочета! Это примерно в полтора раза больше всех обновлений, вышедших с момента запуска WoW!**





Невиданный доселе тип квеста: заарканить пяток Nether Ray. В WoW появились настоящие ковбои!

Прежде чем рассказывать о главном, проведу краткий ликбез. Улучшение патчем свойств предметов, классов, монстров называется баффом (от англ. buff – «полировка») – аналогично заклинаниям, которые временно усиливают персонажей. Ухудшение – нерфом (происхождение этого слова описано во врезке).

### В ОБЕ СТОРОНЫ

Один из самых забавных и в то же время грустных парадоксов The Burning Crusade заключался в том, что «синие» артефакты практически не отличались по характеристикам от «фиолетовых». Однако первые встречаются повсеместно, последние – лишь в рейдовых подземельях. К счастью, **Blizzard** расставила все по своим местам, улучшив действительно редкую экипировку. Игроки достали из пыльных чуланов добытые некогда «эпики» и отправились на арену и в подземелья.

Также разработчики усилили предметы, которые можно создавать собственными руками, – и вновь засияли улыбки на лицах портных, кузнецов и кожевников.



Рейдовые подземелья упростили. Теперь в Serpentshine Caverns можно не бояться каждого шороха, а спокойно идти вперед.



Специально для поклонников оккультного искусства появилось задание, в котором пятерым участникам надо встать в пентаграмму, чтобы вызвать зловещего колдуна.

## НЕРФ: МЕЧИ, ULTIMA ONLINE И ИГРУШЕЧНЫЕ БИТЫ

**У слова «нерф» очень любопытное происхождение. Долгое время мечники в Ultima Online считались непомерно крутыми. А все благодаря навыку (sword skill). В один прекрасный момент дизайнеры ослабили «читерское» умение, вызвав тем самым бурю негодования среди подписчиков UO. Мастера клинков в один голос заявили, что теперь от их оружия столько же пользы, сколько от бейсбольных бит Nerf. Nerf (торговая марка принадлежит гиганту Hasbro) – серия популярных на Западе игрушек, копирующих опасные предметы (плюшевые бейсбольные биты и дартс, пистолеты, стреляющие мягкими шариками, и так далее).**
**С тех пор какие-либо ослабления и ухудшения в онлайновых играх принято называть нерфом.**



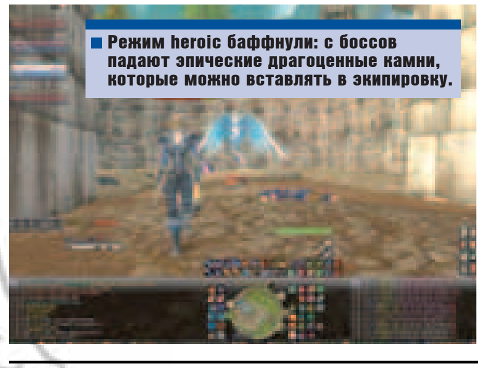
С классами все иначе. Blizzard до сих пор балансирует таланты, а потому каждое ее заявление ждут со страхом и надеждой. Кого баффнут в патче на этот раз? Или, быть может, понерфят? Нельзя сказать, что тот или иной класс серьезно улучшили или ухудшили. Помнится, год назад разработчики доводили специализации до ума. Сейчас они ограничились мелкими исправлениями. И тем не менее, если верить откликам геймеров, играть стало легче, играть стало веселее.

## ГЕРОЙСТВУЙ И ЗАРАБАТЫВАЙ

Ошибки исправлены, баланс налажен – время изучать новый контент!
Появились две группировки: Sha'tari Skyguard (бойцы воздушного подразделения Шатаров, которым принадлежит столица Аутленда – Шатрат) и Ogri'la. Летучая гвардия воюет с вороноподобными людьми из горной долины Skettis, а огры ищут пристанища под жарким солнцем Blade's Edge Mountains.
Новых квестов – не счесть! За час моя дружная команда заработала 150 золотых – на одних только наградах за их выполнение! Помимо разовых поручений, появились и щедро оплачиваемые ежедневные. Жаль, что за сутки их можно выполнить не более десяти. Например, захватить три точки в Hellfire Peninsula, наведаться в Terokkar Forest и Blade's Edge Mountains или «подкалымить» в Shadowmoon Valley.

## ДВУХВОСТАЯ ЛЕТАЮЩАЯ РЫБА

Незердрейков (Nether Drakes) нам обещали еще в ноябре, когда в Сети появился восхитительный ролик «Как летать на Незердрейке». Увы, ждать пришлось почти полгода...
С выходом патча Shadowmoon Valley заполонили герои. Ранее бездеятельная, фракция Netherwing ныне замешана в интригах вокруг Черного храма. Орки, занявшие летающий остров в Shadowmoon Valley, выводят ручных драконов. Хочешь такого же красавца? Будь добр потрудиться на благо зеленокожих громил.
Еще один тип летающего маунта продается у Sha'tari Skyguard. Одна из баз этой группировки расположена на опушке Terokkar Forest. Там и живет знаменитый NPC, который продает различные награды тем, кто прославился среди летунов. Наиболее достойные вояки могут купить у него Nether Ray – ездовое существо, напоминающее рыбу с двумя хвостами, но способное также летать по воздуху.
Blizzard подготовила столько всего нового, что просто глаза разбегаются. Сначала в Тероккар? А может, в Шэдмун? А, все равно – собираем группу, нас ждут приключения!



Режим heroic баффнули: с боссов падают эпические драгоценные камни, которые можно вставлять в экипировку.



На этих кристаллах нужно исполнять простенькие мелодии, предварительно запомнив определенную комбинацию из четырех символов. Что-то вроде Dance Dance Revolution.

# LINAGE II: INTERLUDE

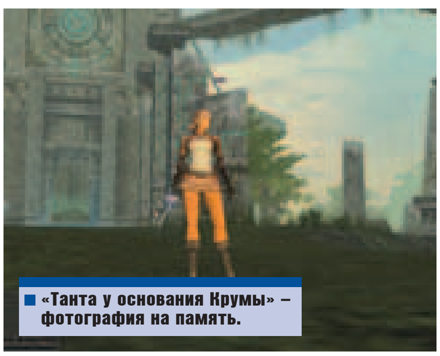
## ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ. БУДНИ ТОРГОВЦА

**СТАТУС: ГЕРОЙ TANTA, ROGUE, 24-Й УРОВЕНЬ**
**ДИСЛОКАЦИЯ: DION**

**Текст: Александр Мельников aka "Kinn"**

**Торговля – отличный способ не только подзаработать, но и познакомиться с новыми людьми. А потому успешные коммерсанты владеют как сказочными богатствами, так и обширными связями. Недавно и я подался в купцы и мигом понял: легкой наживы мне не видать. Недостаточно просто выставлять товары на продажу, так же необходимо обзавестись внушительной «клиентской базой». Ведь постоянные покупатели дают уверенность в собственных силах и возможностях – стабильный ежемесячный доход (порой очень крупный) позволяет многое сделать.**





■ «Танта у основания Крумы» – фотография на память.

### АГРОНОМ-БИЗНЕСМЕН

С промыслом я определился сразу – решил выращивать специальные семена в трупиках монстров (читай заметку в предыдущем номере), поскольку месяц назад у меня это очень неплохо получалось. Закидываешь зернышко в тело поверженного врага, ждешь, пока прорастет, и затем относишь его на склад. Занятие приятное: и подраться успеешь, и разные территории изучить, и опыта поднакопить. Но когда приходится сбывать накопленное добро, тебя невольно одолевает скука. Что поделаешь, бизнес есть бизнес.

Главное – постоянно следить за изменением цены на различные ростки и продавать их в нужную минуту. В отличие от реального рынка, в ***Lineage II*** предложение всегда в несколько раз превышает спрос. Просто потому, что желающих заработать на прибыльном дельце слишком много. Еще бы, продать товар – проще простого (никаких тебе лицензий, бумажной волокиты, арендной платы… Пара кликов – и готово!). Конкуренция между



Вот он – главный сельско-хозяйственный магнат Диона.



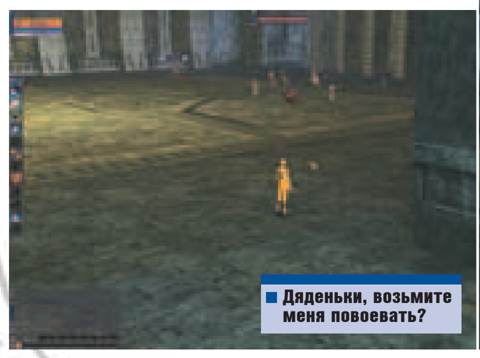
Через такой кристалл можно понаблюдать как за осадами городов, так и за соревнованиями на арене.

## БАШНЯ КРУМА

Хотя со стороны башня Крума не выглядит просторной, на самом деле в ней есть где развернуться. Благодаря удачной архитектуре бойцы не спорят между собой из-за монстров и спокойно зачищают свои уголки. Но иногда случаются и конфузы, порой – очень неприятные.
Как-то раз мы сражались в отдаленной комнате и вдруг заметили, как к нам по мосту бежит эльф, а за ним гонится нечисть. Волей-неволей пришлось биться. По окончании сечи мы спросили остроухого товарища: «Ты зачем нас так подставляешь?» Незнакомец же ответил: «Мужики, это не подстава. Я просто последний из могикан, хотите докажу?» Проследовав за ним, мы обнаружили восемь трупов его товарищей, которым так и не удалось убежать.



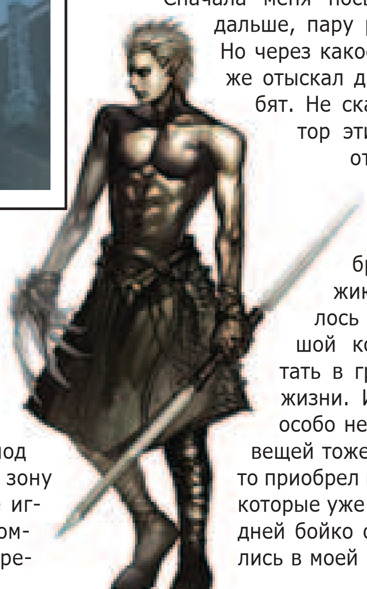
здешними предпринимателями необычайно жесткая.
Дабы не остаться с носом, я начинал свой «рабочий день» в девять утра. Чем позже проснешься, тем больше народу (и конкурентов!) встретишь в игре. Однако постоянный недосып и опоздания в институт вынудили сменить тактику. Недолго думая, я передал все товары основному персонажу, гному, и отправил его на площадь в Гиране. Это удобно – запускаешь второе игровое окно и, пока один герой занят торговлей, другой прокачивается. Цены назначил минимально возможные – предварительно совершив рейд по всем городам континента и выяснив, что, где и почем. Дела, откровенно говоря, шли ни шатко ни валко. Большую часть выставленного добра скупали мои товарищи, узнав, что я стал коммерсантом. Недолго думая, я бросился на поиски новых знакомых, в перспективе – постоянных клиентов.



Дяденьки, возьмите меня повоевать?

## НОВЫЕ ЗНАКОМСТВА

Развивать свой бизнес я отправился в ближайшую Круму. Эта высоченная расположенная прямо на болоте башня привлекает внимание одиночек и небольших команд. Именно там можно прибиться к какой-нибудь компании под видом случайно забредшего в эту зону странника. Дело в том, что не все игроки радушно принимают незнакомцев. Ведь среди них частенько встречаются негодяи, готовые навредить всей группе ради денег или экипировки. Правда, в связи с недавними изменениями в балансе игры предметы из убитых монстрами персонажей больше не выпадают. Но голь, как говорится, на выдумки хитра и всегда найдет способ нажиться на чужом горе.



Сначала меня посылали куда подальше, пару раз даже убили. Но через какое-то время я все же отыскал дружелюбных ребят. Не сказать, чтобы автор этих строк принес отряду большую пользу, скорее наоборот. Однако моим братьям по оружию просто нравилось играть в большой компании и болтать в групповом чате о жизни. И пусть опыта я особо не набрал, ценных вещей тоже не получил, зато приобрел новых знакомых, которые уже через несколько дней бойко отоваривались в моей «лавке».



Пустой стадион. Через несколько минут здесь начнется настоящая сеча.

## Новые материнские платы от ASUS

Известный тайваньский производитель **ASUSTeK** также представил публике две новые системные платы на базе нового набора системной логики Intel P35: *P5K3 Deluxe/WIFI-AP* и *P5K Deluxe/WIFI-AP*. Помимо традиционно высокой производительности новинка предлагает набор фирменных технологий *Super Memspeed*, *AI Gear 2* и *AI Slot Detector*, позволяющих увеличить частоту памяти, определить правильность установки периферийных устройств и снизить уровень потребления энергии.

Технология *Super Memspeed* призвана повысить быстродействие подсистемы памяти. Так, модель P5K3 Deluxe может поднять частоту памяти *DDR3* до 2032MHz, а P5K Deluxe – до 1400MHz для памяти *DDR2*.

Система *AI Slot Detector* помогает пользователям определить правильность установки периферийных устройств в слоты PCI, применяя установленные на плате индикаторы. Надо лишь подсоединить шнур питания – включать компьютер и загружать ОС необязательно.

Программа *AI Gear 2* предлагает четыре режима работы с разной частотой и напряжением ядра процессора, для того чтобы снизить уровень шума и потребления энергии. Например, можно в реальном времени выбирать нужный режим и экономить до 50% электроэнергии при работе с офисными приложениями.







## Под колпачком

В середине мая 2007 года компания **Apacer Technology Inc.** выпустила новый USB-накопитель *Handy Steno AH221*. Устройство предназначено для пользователей, желающих иметь стильный и доступный по цене флэш-драйв. Чистые линии, спокойные темные тона и золотистое полупрозрачное кольцо придают AH221 элегантный вид. Но USB AH221 – это не только стильный аксессуар. Еще одно неоспоримое достоинство продукта – компактность. Размер флэшки составляет всего 54x8 мм, а вес – лишь 8 г. Многие накопители оснащены крышечками, которые постоянно теряются, – разработчики Apacer Handy Steno AH221 учли этот факт. Теперь колпачок можно прикрепить к тыльной стороне устройства благодаря все тому же кольцу, которое в результате играет роль не только декоративного элемента. Директор по производству компании Apacer г-н К.К. Чанг сказал: «Как и модель AH520, завоевавшая японскую награду G-mark за дизайн, новый продукт AH221 отражает основную концепцию компании Apacer – функциональность и инновационный дизайн». Цена за экземпляр с объемом памяти 1 Гбайт будет равна приблизительно $15.

## Без проводов

Тайваньская компания **BTC** (Behavior Tech Computer Corporation) выпустила беспроводной мультимедийный комплект *BTC 9029URF III*, сочетающий клавиатуру, мышь и дистанционный пульт управления. Клавиатура элегантна, компактна и удобна в применении. Набор горячих клавиш позволяет быстро и легко управлять ТВ, DVD и медийными функциями. Клавиатурой можно пользоваться на расстоянии до 10 метров от компьютера. Беспроводная клавиатура BTC 9029URF III предназначена для персональных компьютеров, работающих под управлением операционной системы Windows XP Media Center Edition, а также Windows Vista.



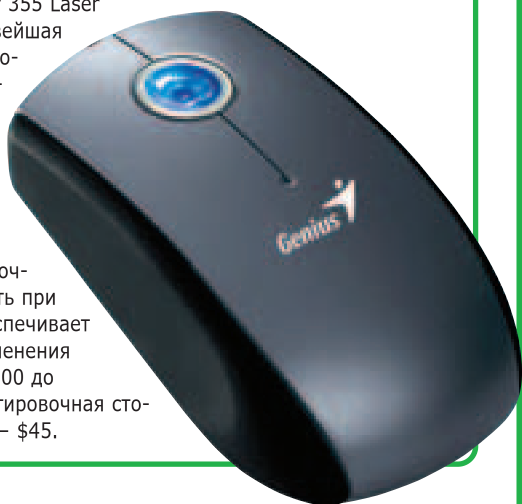
## Новые карты ATI уже в продаже!

На прилавки российских магазинов поступила новейшая графическая плата на основе чипсета семейства *ATI/AMD R600* с 320-потоковым процессором – *MSI RX2900XT-VT2D515E-HD*. Частота работы ядра достигает 742MHz, а частота функционирования видеопамяти *GDDR3* эквивалентна 1650MHz. Контроллер управления памятью поддерживает как DDR3-, так и *DDR4*-память, а ширина шины составляет честных 512bit, что позволяет довести объем памяти до 1Gb. От аналогов плата отличается превосходной системой охлаждения – на ней производитель экономить не стал. Под красным пластиковым кожухом MSI RX2900XT-VT2D515E-HD скрывается массивный медный радиатор с двумя тепловыми трубками. Такой кулер отлично справляется с охлаждением процессора и памяти и при этом не докучает шумом. Еще одной особенностью платы является наличие второго разъема для подведения дополнительной линии питания. Плата MSI RX2900XT- VT2D515E-HD поддерживает интерфейс *HDMI* и, конечно же, *DirectX 10*. Комплектация не балует изобилием сопроводительных материалов – в наборе все только самое необходимое. Купить такую плату можно за $400.



## Без колес

Компания **Genius** недавно отличилась, представив на суд общественности новую лазерную мышь *Traveler 355 Laser*. Основной особенностью этого манипулятора является технология *OptoWheel*, которая обеспечивает высокочувствительный оптический скроллинг в четырех направлениях. На деле вместо традиционного механического колесика между левой и правой клавишами расположен сенсор, который, для примера, позволяет прокручивать около 100 страниц в секунду. Технология OptoWheel была разработана инженерами компании **KYE Systems**. Использование такого оптического датчика позволяет быстро загружать любые электронные файлы и находить нужные страницы. В дополнение стоит отметить, что в Genius Traveler 355 Laser применяется новейшая лазерная технология, обеспечивающая более точное позиционирование в отличие от светодиодных оптических мышей. Максимальную точность и плавность при управлении обеспечивает возможность изменения разрешения от 800 до 1600 dpi. Ориентировочная стоимость новинки – $45.



## Зарядись от USB!

Несмотря на интенсивное развитие как информационных технологий, так и элементов питания, многие полезные в быту устройства до сих пор используют стандартные пальчиковые батарейки. Конечно, постоянно покупать одноразовые элементы питания скорее разорительно, чем разумно. Интересное решение проблемы предлагает компания **Moixa Energy**. Фактически пользователь приобретает два аккумулятора типа AA или AAA, однако верхняя часть легко снимается, образуя защитную крышку для *USB*-вилки. Присоединяем батарейки к компьютерному разъему и ждем окончания зарядки. По заявлению производителя, этот процесс будет длиться около пяти часов. Отметим также, что аккумуляторные батарейки *Moixa USB Cell* можно подключать и к стандартному зарядному устройству. Пользу из Moixa USB Cell извлекут обладатели не только плееров и фотоаппаратов, но и беспроводных мышек и КПК старых моделей. Цена за комплект достаточно высока – около $25. Тем не менее он найдет отклик в сердцах пользователей.




## Под водой

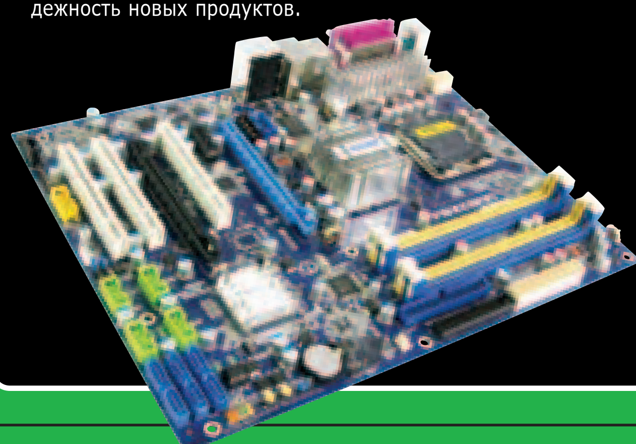
Видеокарты с использованием водоблоков и систем жидкостного охлаждения – это уже не новинка. Многие компании выпускали в продажу модели таких графических плат. Не отстали от прочих и инженеры **BFG**, оснастив некоторые экземпляры из последней серии видеокарт на основе графического процессора *G80* медным водоблоком от **Danger Den**. Графическая плата с длинным названием *BFG NVIDIA GeForce 8800 Ultra WC 768MB PCIe* работает на частоте 612MHz по процессору и 1500MHz по памяти. Стоит отметить скромные размеры – этот ускоритель занимает всего один слот в корпусе и не создает дополнительных помех при вентилировании системы. На сегодняшний день это самое производительное устройство из всего сегмента видеоадаптеров марки BFG. В данном случае было использовано 128 унифицированных процессоров, а объем графической памяти формата GDDR3 составляет 768Mb. Интересно, что первые 25 покупателей смогут приобрести эту видеокарту по цене ускорителя с воздушным охлаждением – за $829. Тем, кто не успеет попасть на сеанс раздачи розовых слонов, придется раскошелиться на $1000.



## Скорость против надежности

Компания **Foxconn** анонсировала выпуск системных плат для настольных ПК среднего уровня и для производительных решений, в основе которых лежит чипсет *Intel P35*. Именно он гарантирует работу системы с FSB до 1333MHz и поддержку новейших 45-нанометровых процессоров. Не исключено, что на новую продукцию обратят внимание и оверклокеры, ибо с плат серии *Foxconn P35* удалена защита от превышения допустимой скорости, что позволит разогнать плату до максимальной частоты.

Стабильность же работы обеспечивают твердотельные конденсаторы, которые пришли на смену электролитическим. Они обычно имеют срок служб в шесть раз дольше и выдерживают более высокие рабочие температуры. А потому *Foxconn P35A-S* и *P35A* отличаются не только хорошей производительностью – немалую роль играет и надежность новых продуктов.



# А ты такой зеленый...

## Новое семейство графических чипов NVIDIA

Текст и тест: **Евгений Попов**

### Методика тестирования

Тестирование проводилось традиционным методом, и ничего инновационного в этот процесс не привнесено. Фактически был произведен ряд тестовых прогонов на игровых платформах ***F.E.A.R.***, ***Company of Heroes*** и ***Prey*** на разрешении 1600x1200 точек как с применением анизотропной фильтрации (x16) и сглаживания (x4), так и без. Стоит также отметить, что сравнение производилось с более ранними моделями видеокарт от NVIDIA. В дополнение мы использовали популярный тестовый пакет **3DMark'05** – результатом стало общее число условных очков при оценке системы в целом.

Надо сказать, что мы осознанно собрали все платы от одного производителя. Это поможет избежать погрешностей в процессе тестирования и сделать объективные выводы.

### ЧТО мы тестировали

- **MSI NX8600GT-T2D256E-OC**
- **MSI NX8600GTS-T2D256E-HD-OC**
- **MSI NX8500GT-TD256E**
- **MSI NX8800 Ultra-TD768E**
- **MSI NX8800GTX-T2D768E**
- **MSI NX8800GTS-T2D640E**

**На сегодняшний день видеокарт так много, что выбрать подходящую несколько затруднительно. Легче всего приходится тем, кто располагает обширным капиталом. Купив самый дорогой графический адаптер, он точно не прогадает! Однако такой подход сомнителен, да и далеко не все могут себе подобное позволить. Именно поэтому данный обзор мы решили посвятить комплексному тестированию видеокарт от NVIDIA в проекции на более ранние решения, ведь многие платы прошлых поколений еще могут задать жару. Отметим также, что при этом пристальное внимание будет уделено вариантам последней, восьмой, серии адаптеров с зеленого фронта.**

Спустя два-три месяца после выпуска флагманских видеокарт пользователям предлагаются бюджетные варианты. Так же было с поступившими в продажу *NVIDIA GeForce 8600* и *NVIDIA GeForce 8500*. Правда, эти модели увидели свет немного позже, чем ожидалось, что, скорее всего, связано со ступенчатым переходом на новый техпроцесс 80nm. Наверняка были трудности с доработкой программного обеспечения, поскольку с появлением *NVIDIA GeForce 8800* возникали трудности при работе этого адаптера с некоторыми приложениями. Тем не менее средний сегмент пополнился NVIDIA GeForce 8600 и NVIDIA GeForce 8500, а значит произошли изменения в технологиях. В первую очередь стоит отметить, что эти решения основаны на собственных процессорах, которым были присвоены имена *G84* и *G86* соответственно. С чем связана такая путаница, не очень понятно, хотя ясно, что в скором времени стоит ожидать появления промежуточного G85. Какие конкретно изменения претерпел G80, мы попробуем разобраться.

### Платы

Архитектура новых чипов, как и следовало ожидать, основана на уже известной базе GeForce 8800. Процессоры G84 и G86 включают в себя все преимущества, которыми обладает *G80*, а именно: поддержку *Microsoft DirectX 10*, унифицированную шейдерную структуру, новый подход к обработке *CSAA* и прочие прелести игрового мира. В дополнение отметим, что некоторые блоки по сравнению с G80 были доработаны для наиболее эффективной работы. Видеокарта NVIDIA GeForce 8600 будет в двух вариантах с постфиксами GT и GTS. Разница касается непосредственно рабочих частот графического процессора и памяти. Эта плата по идее должна стать массовым продуктом, предназначенным для наиболее широкого круга пользователей подобно популярным GT-версиям *NVIDIA GeForce 6600* и *NVIDIA GeForce 7600*. Нижнюю ценовую нишу призвана занять модель *NVIDIA GeForce 8500 GT*, чип которой отличается самым скромным порогом производительности. Для офисных решений, скорее всего, выпустят платы *NVIDIA GeForce 8400 GS* и *NVIDIA GeForce 8300*, которые будут использовать либо свой чип, либо все тот же G86.

### Архитектура

Фактически G84 является четвертью от графического чипа G80, если судить по

количеству унифицированных процессоров. Вопрос один – достаточно ли такого уровня для выполнения современных задач и смогут ли такие платы составить конкуренцию не только будущим, но и прошлым решениям. В принципе, сама по себе архитектура не слишком изменилась по сравнению с G80, однако стоит сказать о нескольких основных моментах. Процессор G80, как известно, состоит из восьми универсальных шейдерных процессоров (или 128 блоков, как предпочитают говорить инженеры NVIDIA). В каждом процессорном блоке сконцентрированы 16 *ALU*-блоков и четыре *TMU*. Каждый процессор оснащен собственным кэшем первого уровня, в котором содержатся временные данные. Помимо управляющей части и шейдерных процессоров предусмотрено шесть дополнительных блоков *ROP*, работающих совместно с кэшем второго уровня и контроллерами запоминающего устройства. В NVIDIA GeForce 8800, если говорить об общем числе, было использовано восемь процессоров с 32 TMU и 128 ALU. В новых платах это количество урезано. В результате вся структура осталась неизменной, кроме системы управления памятью и количества блоков. Стоит отметить, что сама по себе архитектура отличается поразительными гибкостью и масштабируемостью. Если раньше для уменьшения производительности изготовители попросту отключали конвейеры или снижали частоты, то сегодня увеличение пропускной способности всей системы может быть достигнуто путем добавления или удаления контроллеров ЗУ и шейдерных процессоров, без нарушения при этом общей структуры.

## Модификация текстурных компонент и прочие нововведения

Инженеры NVIDIA уверяют, что были произведены некоторые изменения

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

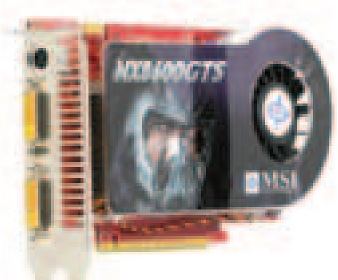
- **Процессор:** Intel Core 2 Duo E6700
- **Системная плата:** ASUS Commando
- **Память:** 2x1024Mb OCZ PC-8000
- **Жесткий диск:** Seagate ST3500641NS 500Gb
- **Блок питания:** Thermaltake Toughpower 700W
- **Операционная система:** Microsoft Windows XP Professional SP2









### MSI NX8800 Ultra-TD768E

**$860**

Приставку Ultra этой модели видеокарты на основе процессора G80 дал разгон по чипу и монтаж более производительной памяти. Фактически изготовителем были внесены некоторые изменения, позволяющие снизить уровень энергопотребления (на 5W!) и поднять производительность. Внушают уважение как частоты графического процессора, так и количество унифицированных блоков. В некоторых тестах плата действительно показала себя с лучшей стороны. Однако отдельного внимания заслуживает система охлаждения с нестандартным расположением вентилятора – работает вертушка по-прежнему достаточно тихо. Отметим также, что по функциональности эта плата не имеет отличий от эталонного решения.

| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G80 |
| Частота ГП: | 612MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 128 |
| Частота памяти: | 2160MHz |
| Объем памяти: | 768Mb |
| Тип памяти: | GDDR3 |
| Интерфейс памяти: | 384 bit |

### MSI NX8800GTX-T2D768E

**$720**

Появление 8800 GTX платы ознаменовало приход новой эры в сфере графических решений. До модификации Ultra именно эта графическая плата была самым мощным одиночным адаптером в мире. Ее отличают габаритный PCB, высокие требования к питанию, а также огромная система охлаждения. Говорить о ней подробно не имеет смысла – мы уже рассматривали данную видеоплату в деталях. В свое время именно эту плату так долго ждали фанаты производительных решений – NVIDIA GeForce 8800 GTX стала первым представителем восьмой серии. Остается лишь добавить, что в комплекте с *MSI NX8800GTX-T2D768E* пользователь получит еще не устаревшую для многих игру под названием ***Heroes of Might and Magic IV***.

| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G80 |
| Частота ГП: | 575MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 128 |
| Частота памяти: | 1800MHz |
| Объем памяти: | 768Mb |
| Тип памяти: | GDDR3 |
| Интерфейс памяти: | 384 bit |

### MSI NX8800GTS-T2D640E

**$520**

Одновременно с анонсом видеокарты NVIDIA GeForce 8800GTX состоялась премьера менее производительного решения на основе того же G80. По структуре своей эта плата ничем не отличается от старшего брата – производителем были до некоторого уровня лишь занижены частоты (на 75MHz по чипу и 200MHz по памяти). Тем не менее *MSI NX8800GTS-T2D640E* станет отличным предложением для любителей разгона. Благодаря мощной системе охлаждения, такой же как и на 8800 GTX, достичь частот флагманского решения не составит труда. Стоит такая плата соответственно дешевле, а по комплектации ничем не отличается от MSI NX8800GTX-T2D768E – в комплекте поставляется та же самая игра.

| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G80 |
| Частота ГП: | 500MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 128 |
| Частота памяти: | 1600MHz |
| Объем памяти: | 640Mb |
| Тип памяти: | GDDR3 |
| Интерфейс памяти: | 320 bit |

### MSI NX8600GTS-T2D256E-HD-OC

**$300**

Данная модель работает с использованием процессора G84 и, что интересно, поставляется уже в разогнанном варианте, о чем свидетельствует обозначение OC в названии устройства. Частота графического процессора была поднята до отметки 675MHz, а частота памяти увеличена до 2GHz. Чип использует всего 32 унифицированных блока. Максимальное разрешение, которое обеспечивает плата, эквивалентно 2560x1600 точек при подключении через разъем DVI. Объем памяти невелик – всего 256Mb. В дополнение стоит отметить, что столь скромный уровень производительности в тестах обусловлен числом шейдерных процессоров. Так что даже разогнанный вариант не позволяет получить максимального удовольствия от игры.

| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G84 |
| Частота ГП: | 675MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 32 |
| Частота памяти: | 2000MHz |
| Объем памяти: | 256Mb |
| Тип памяти: | GDDR3 |
| Интерфейс памяти: | 128 bit |

в текстурных модулях. Сделано это для повышения общего уровня КПД унифицированных блоков. Ранее при использовании процессора G80 каждый блок за такт времени вычислял четыре адреса текстур и выполнял восемь операций по фильтрации. В G84/G86 число возможных вычислений адресов увеличено вдвое. Проще говоря, каждый из блоков имеет восемь компонент адресации *TAU* и восемь компонент фильтрации *TFU*. Для сравнения, в G80 было четыре TAU и восемь TFU. Прочая функциональность текстурных компонент осталась на прежнем уровне. Теперь стоит сказать о дополнительных нововведениях, которые выгодно отличают G84 и G86 от своего предшественника. Речь идет о вспомогательном видеопроцессоре, работающем при поддержке *PureVideo HD*. Такая схема разгружает в определенной степени основной графический чип при процедуре декодирования видеоданных. Модель программируемого видеопроцессора PureVideo HD с движком *BSP* была использована более мощная по сравнению с той, что применена в G80. Этот вспомогательный видеопроцессор поддерживает декодирование большинства известных форматов, включая проблемный *H.264* с разрешением вплоть до 1920x1080 при битрейте до 40 Мбит/с.

## Аппаратная часть

Плата *NVIDIA GeForce 8600 GTS* оснащена двумя выходами *Dual Link DVI-I*, работающими при поддержке *HDCP*. В данном случае мы имеем дело с первым графическим адаптером, способным функционировать одновременно и с Dual Link, и с HDCP. На картах со специальным дизайном может быть реализована поддержка HDMI, поскольку аппаратно эта технология такого разъема полностью реализована. Что касается *NVIDIA GeForce 8600 GT* и *NVIDIA GeForce 8500 GT*, то доступность этой функции определяется опционально – все будет зависеть от предпочтений производителей. В сравнении с *NVIDIA GeForce 7600* у графического адаптера NVIDIA GeForce 8600 несколько усложнился дизайн, хотя монструозные размеры текстолита и габаритные системы охлаждения были ликвидированы, если сопоставить с той же NVIDIA GeForce 8800. Тем не менее, как и раньше, графический процессор с памятью требует отдельной линии питания. Но стоит учесть, что от основного блока нужно подвести всего лишь один шестиконтактный коннектор PCI-E, в то время как топовые платы рассматриваемой восьмой серии используют аж две линии питания, благо со временем прожорливость видеоадаптеров достигла невообразимых высот. Требования к БП, если говорить о *NVIDIA GeForce 8600 GT* и *NVIDIA GeForce 8500 GT,* в связи с технологическими особенностями были



### MSI NX8600GT-T2D256E-OC

**$210**

Графическая плата *MSI NX8600GT-T2D256E-OC* графического процессора G84 также подверглась заводскому разгону, что, впрочем, не придало ей должного уровня производительности. По результатам тестов она находится на нижних строчках рейтинга, но свою цену отрабатывает с лихвой. Охлаждение продумано более грамотно – производитель установил композицию из медного радиатора и крошечной вертушки. Стоит отметить, что кулер контактирует не только с графическим процессором, но и со схемами памяти, что расширяет оверклокерский потенциал и без того разогнанной платы MSI NX8600GT-T2D256E-OC. Комплектация небогатая – в наборе только необходимые переходники и кабели.

| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G84 |
| Частота ГП: | 580MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 16 |
| Частота памяти: | 1600MHz |
| Объем памяти: | 256Mb |
| Тип памяти: | GDDR3 |
| Интерфейс памяти: | 128 bit |

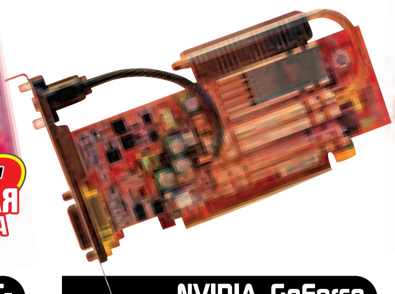


### MSI NX8500GT-TD256E

**$130**

В данном случае мы имеем дело с моделью, предназначенной для игрового бюджетного сектора. Количество шейдерных процессоров было сведено к минимуму. Всего их в *MSI NX8500GT-TD256E* шестнадцать. Видеокарта, как и прочие решения от MSI, представленные в обзоре, поддерживает фирменные технологии *MSI Dual CoreCell* и *D.O.T. II*, позволяющие автоматически разгонять видеокарты при большой нагрузке и сбрасывать частоты при бездействии в 2D-режимах. Сама плата основана на процессоре G86 с 16 шейдерными блоками. Кулер на чип установлен маленький и малоэффективный, а рассчитывать на бонусы в комплекте и вовсе не приходится – предусмотрено все только самое необходимое.

| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G86 |
| Частота ГП: | 460MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 16 |
| Частота памяти: | 800MHz |
| Объем памяти: | 256Mb |
| Тип памяти: | GDDR3 |
| Интерфейс памяти: | 128 bit |



### NVIDIA GeForce 8400GS

**~$100**

Нельзя с уверенностью сказать, на какой круг пользователей ориентирован данный продукт. Если NVIDIA GeForce 7400 четко занимала свою бюджетную нишу, то *NVIDIA GeForce 8400GS* вряд ли в чем-то ей уступит, тем более что после выхода на рынок и подавно перевес будет на стороне модели из седьмой серии, в основном благодаря снижению цены. Сложно также сказать, какой именно процессор установят на NVIDIA GeForce 8400GS. Может быть, производитель воспользуется уже проверенным G86, а возможно, изготовит более дешевый вариант, например G83. Так или иначе технические характеристики будущей платы весьма условны. Число шейдерных процессоров ограничено 16 блоками.

| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G86 |
| Частота ГП: | 450MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 16 |
| Частота памяти: | 900MHz |
| Объем памяти: | 128/256Mb |
| Тип памяти: | GDDR3 |
| Интерфейс памяти: | 64 bit |



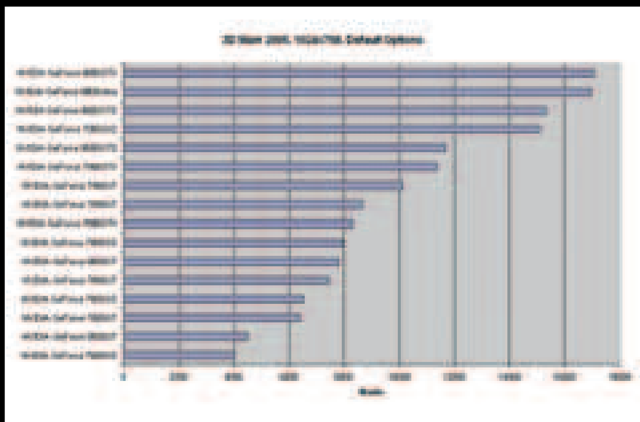
### NVIDIA GeForce 8300GS

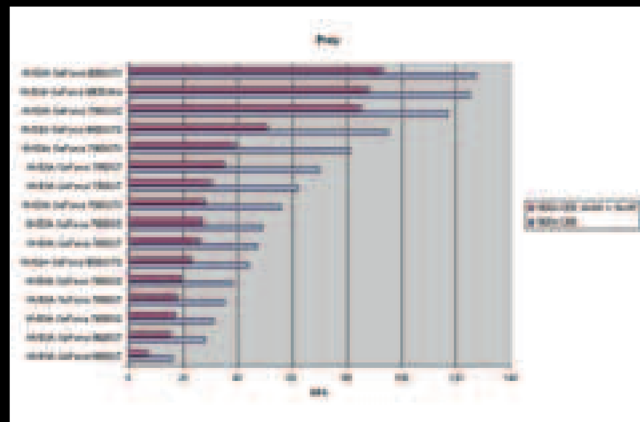
**~$80**

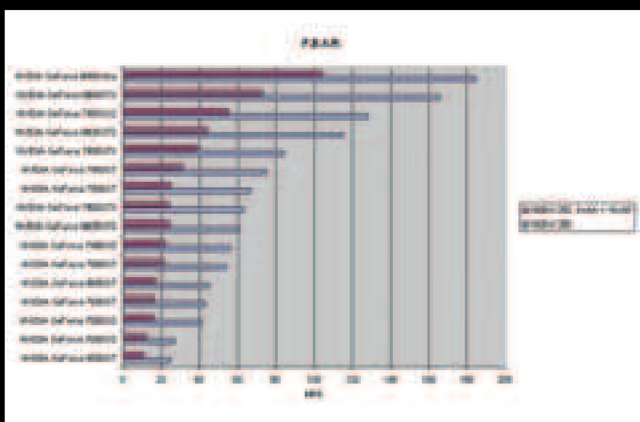
Еще один бюджетный вариант платы из готовящейся линейки. Сложно сказать, чем в этом случае производитель станет заманивать покупателя – может быть, нестандартной комплектацией, а может быть, полностью пассивной (а значит, бесшумной) системой охлаждения. Требования к блоку питания, судя по предварительным данным, будут минимальные – весь необходимый ресурс плата будет получать от PCI-Express. Что касается чипа G86, то он будет урезан до предела.Число унифицированных блоков сокращено до 8, а ширина шины памяти ограничена всего 64 bit. Скорее всего, модель NVIDIA GeForce 8300GS появится в виде продуктов для рынка OEM-решений и останется неодоступной для розничных рынков.

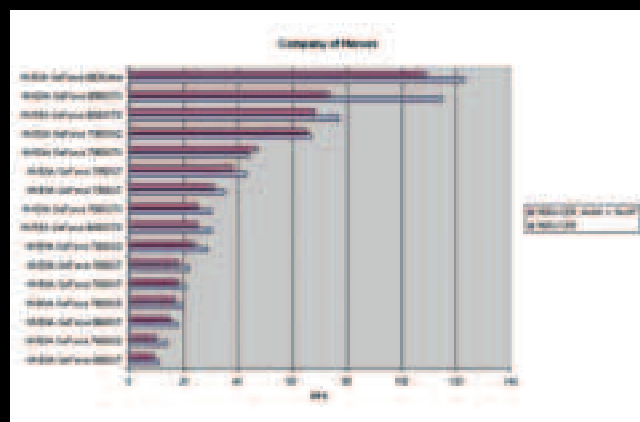
| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---|---|
| Процессор: | G86 |
| Частота ГП: | 400MHz |
| Число шейдерных процессоров: | 8 |
| Частота памяти: | 900MHz |
| Объем памяти: | 128/256Mb |
| Тип памяти: | GDDR2 |
| Интерфейс памяти: | 64 bit |

## Результаты тестирования






**Производители графических устройств в погоне за скоростью ушли далеко вперед, так что теперь, чтобы серьезно нагрузить самые производительные адаптеры, требуются фантастические разрешения и глубочайший уровень фильтрации. Так что, чтобы нормально играть в современные игры, совершенно не обязательно выкладывать из своего кармана $500–600. Платы седьмой серии отлично справляются со своей задачей и могут стать хорошей заменой старой видеокарте.**

**Благодарим российское представительство компании Micro-Star International за предоставленное оборудование**

понижены до уровня 350 Вт. Через дополнительный выход *TV-Out* можно вывести изображение на телевизор либо посредством интерфейса *S-Video*, либо, используя специальный переходник, через *RCA*. Следует ожидать, что большинство продуктов на основе G84 и G86 мало чем будут отличаться от эталонного дизайна. На таких платах используется низкопрофильная охлаждающая композиция, состоящая из алюминиевого радиатора с медным сердечником. В принципе кулер достаточно массивен, но по сравнению с охладителем на топовых платах седьмой серии не слишком велик. Выдув нагретого воздуха производится непосредственно в корпус (напомним – плата однослотовая и низкопрофильная), так что следует оснастить систему дополнительным активным охлаждением. Как показывает практика, охладитель на рассматриваемых платах несколько шумноват, однако с помощью специальных утилит можно понизить обороты во вред температурному режиму.

### Выводы

Если говорить об архитектуре, то компания NVIDIA подготовила отличную базу для модернизации еще при производстве NVIDIA GeForce 8800. Общая структура превосходно справляется как с массивными вычислениями, так и с обработкой сложных графических элементов. Однако возникают сомнения по поводу целесообразности столь резкого уменьшения количества исполнительных блоков. Также хотелось бы в дальнейшем увидеть промежуточные решения – с использованием хотя бы с 64 унифицированными блоками. В общем и целом новое поколение графических чипсетов NVIDIA оставило приятное ощущение, однако пока еще есть достойные аналоги в более ранних линейках.

# ZYXEL P-330W

## Домашний интернет-центр

Текст: **Алексей Шуваев**




### ЦЕЛЬ

В современных домовых сетях доступ в интернет осуществляется с использованием туннельного протокола VPN, например PPTP или PPPoE. При этом возникает проблема: при установке такого соединения теряется доступ или к компьютерам в домашней сети, или к локальным ресурсам провайдера (игровым серверам, музыке и пр.). Эту проблему с успехом решила компания ZyXEL, разработав технологию Link Duo.

### ВОЗМОЖНОСТИ

Подключение к Сети возможно как при помощи Ethernet-кабеля, так и по Wi-Fi. Вообще, режимов работы у ZyXEL P-330W четыре: шлюз доступа в интернет (подключение через WAN-порт), провайдер беспроводных услуг (подключение по Wi-Fi), точка доступа и беспроводной мост.

### БЕЗОПАСНОСТЬ

Встроенный firewall способен защитить от DoS-атак. Возможна фильтрация по MAC-, IP- и даже URL-адресам. Для Wi-Fi доступны все актуальные механизмы шифрования вплоть до WPA/WPA2 с ключами TKIP/AES. Для VPN доступно MPPE-шифрование с ключом длиной до 128 бит.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Устройство поддерживает транзит VPN-соединений и предоставляет возможность задать до 12 статических маршрутов. Настройка устройства может быть осуществлена через веб-интерфейс, telnet или с помощью фирменной утилиты ZyXEL NetFriend. В последнем случае от пользователя требуется лишь выбрать режим работы, имя провайдера и указать пользовательские данные для доступа к Сети.

### СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Интерфейсы:** 1 разъем RJ-45 WAN (10BASE-T/100BASE-TX), 4 разъема RJ-45 LAN (10BASE-T/100BASE-TX) с автоопределением типа кабеля, 1 разъем RP-SMA для подключения антенны
- **Беспроводная сеть:** IEEE 802.11b/g (11/54Мбит/с)
- **Безопасность:** WPA/WPA-PSK/WPA2/WPA2-PSK, WEP 64/128бит, контроль доступа по MAC-адресам
- **Размеры:** 155x115x3 мм
- **Масса:** 220 г
- **Стоимость:** $65

### ИТОГО

Интернет-центр ZyXEL P-330W можно смело рекомендовать для построения не только домашних, но и небольших офисных сетей. Ключевые отличия новинки: поддержка технологии Link Duo, дружелюбный интерфейс утилиты NetFriend и богатая функциональность устройства.

Текст: **Даниил Невзоров**

# Creative Live! Cam Optia
## Креативная съемка

### СЪЕМКА

Снимает эта камера очень хорошо. Максимально возможное разрешение в режиме видео составляет 640x480 точек. При этом матрица успевает захватывать по 30 кадров в секунду. В режиме фотосъемки камера способна делать 1.3-мегапиксельные снимки путем интерполяции.

### ОПТИКА

Оптика в *Creative Live! Cam Optia* – отдельная песня! Во-первых, она стеклянная. Во-вторых, пользователь вправе изменять фокусное расстояние собственноручно без всяких программных ухищрений и технологических уловок. Все гениальное просто!



### ДРАЙВЕРЫ

Работать камера умеет и без драйверов. Все просто – она *Plug`n`Play*. Тем не менее, если установить на компьютер программный набор с прилагаемого в комплекте компакта, станут доступны функция интеллектуального наведения *Smart Face Tracking*, технология *Advanced Video FX* для наложения визуальных эффектов в реальном времени и автоматического поворота.

### КРЕПЛЕНИЕ

Универсальная конструкция крепления позволяет использовать камеру совместно с настольными компьютерами (установка на стол или торец монитора) и даже ноутбуками (крепление к верхней крышке). Специально для домашнего пользования в комплекте присутствует фирменная гарнитура.

### СПЕЦИФИКАЦИИ

- **Матрица:** 640x480 (VGA) CMOS сенсор
- **Максимальное разрешение:** фотосъемка с 1.3 мегапикселя
- **Развертка:** запись видео с частотой до 30 кадров в секунду
- **Объектив:** стеклянный объектив, ручное управление фокусным расстоянием
- **Дополнительно:** гарнитура производства Creative в комплекте
- **Стоимость:** $90

### ИТОГО

Оптимальный вариант для продвинутого домашнего пользователя. Фактически у Creative Live! Cam Optia есть все необходимое, а это прежде всего заветные 30 кадров, приятный дизайн, удобная система крепления и достойный программный набор.

Текст: Даниил Невзоров

Программа ***ZyXEL NetFriend*** предназначена для удобной и быстрой настройки сетевого оборудования **ZyXEL**. С ее помощью любой пользователь независимо от уровня познаний в области компьютерных сетей сможет с легкостью подключить интернет-центр и запустить его в работу.

# Работа утилитой с ZyXEL NetFriend

В предыдущем номере мы уже говорили, как организовать сеть *Wi-Fi* в домашних условиях. В рамках прошлой статьи мы рассмотрели основы настройки, построения беспроводных сетей, а также дали несколько ценных советов. Сегодня расскажем о том, как справиться с подключением компьютеров и сетевого оборудования ZyXEL к домашней сети или интернету. Суть: процедура настройки проходит под контролем фирменного программного обеспечения ZyXEL NetFriend и требует минимального твоего участия в процессе. Как правило, утилита просит выбрать провайдера и указать имя пользователя с паролем. Но об этом чуть позже.

Какова же причина выпуска столь необычного программного обеспечения? Казалось бы, что сложного в настройке роутера через web-интерфейс? Тем более что подавляющее большинство провайдеров предоставляют подробнейшие инструкции по настройке оборудования. Но оказалось, что в среднем на установку клиентского оборудования тратится не менее 30 минут. Основную сложность при этом вызывают настройки *ATM*-подключений в случае с *ADSL*. Если же говорить о домашних сетях и *Ethernet*-оборудовании, то для организации бесплатного локального трафика через *VPN*-подключение к интернету многие провайдеры требуют настройки статической маршрутизации. Сей процесс также вызывает массу вопросов у неподготовленного юзера.

Программный пакет NetFriend включает в себя не только утилиту для Windows, запускаемую на компьютере пользователя, – соответствующий софт должен быть встроен и в клиентское оборудование ZyXEL. На данный момент работу с NetFriend поддерживают следующие устройства: *P-660R EE (Annex A)*, *P-660H EE (Annex A)*, *P-660HW EE (Annex A)*, *P-660HT EE (Annex A)*, *P-660HTW EE (Annex A)*, *P-660RT EE (Annex A)*, *P-660RU EE (Annex A)*, *P-660RU EE (Annex B)*, *P-330W EE*. Правда, для настройки недостаточно одной лишь поддержки со стороны оборудования. Программа также должна знать настройки компании, предоставляющей доступ в интернет. Соответственно требуется указать регион, выбрать провайдера, знать название услуги и ввести имя пользователя с паролем. Все остальные этапы настройки соединения NetFriend берет на себя. На сегодняшний день программе известно 68 городов и регионов. Если необходимого региона или провайдера нет в списке, то можно ввести настройки подключения в утилите вручную. В этом случае можно также заполнить специальную форму на сайте компании, чтобы настройки данного провайдера были добавлены в следующие версии утилиты.

В целом NetFriend позволяет произвести два основных действия: подключиться к локальной сети и интернету и настроить беспроводную сеть. Есть также пункт, с помощью которого можно сменить пароль на устройстве, но это уже не столь существенно и глобально.

Начнем с настройки проводного подключения к локальной сети или интернету. Перед началом процедуры утилита NetFriend должна обнаружить настраиваемое оборудование. В случае с Ethernet-устройством программа потребует подключить его напрямую к компьютеру через сетевой шнур (беспроводное подключение она не приемлет!). Также пользователя предупреждают, что для успешного обнаружения оборудования необходимо произвести сброс настроек. В процессе поиска устройства программа может изменить настройки сетевого адаптера компьютера.

Как только мастер найдет сетевое оборудование, будет предложено выбрать страну, регион и город, где производится подключение к интернету. Затем – название провайдера и наименование услуги.

В случае с настройкой беспроводного соединения Wi-Fi требуется знание некоторых основ. Здесь необходимо выбрать канал беспроводной



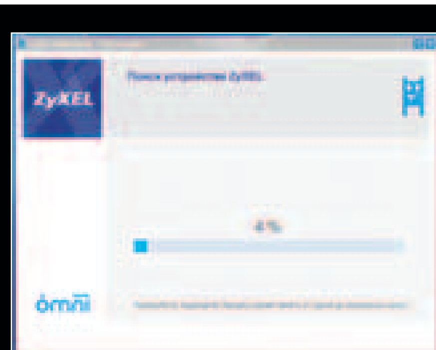
**Шаг 1**

**Устанавливаем NetFriend и запускаем утилиту. Программа предлагает выполнить настройку подключения, изменить пароль доступа к устройству или сделать диагностику. Принимаемся за настройку оборудования и нажимаем соответствующую кнопку.**



**Шаг 2**

**Далее программа предложит подключить устройство и вернуть заводские настройки при помощи кнопки Reset. Этого можно и не делать, но тогда в некоторых случаях утилита попросту не увидит устройство. А потому настоятельно рекомендуем произвести сброс настроек.**



**Шаг 3**

**В процессе поиска сетевого оборудования NetFriend прерывает все соединения на время своей работы. По этой причине у тебя может исчезнуть подключение к интернету. Не пугайся, это нормально! Как только программа закончит свою работу, все вернется на круги своя.**

связи, указать тип шифрования, а также задать предварительный ключ, который впоследствии будет вводиться при инициировании подключения к точке доступа. Надо сказать, что для беспроводного соединения точки доступа с клиентами сети могут применяться различные частотные каналы. К примеру, в случае с протоколом 802.11g пользователь вправе занять канал с 1-го по 13-й. Можно в явном виде указать номер канала или задать автоматический выбор, что предпочтительнее. При настройке шифрования *WEP* необходимо ввести ключ в шестнадцатеричной форме. Если же ты выбираешь виды шифрования *WPA-PSK* и *WPA2-PSK*, то *PSK*-ключ представляет собой обыкновенное кодовое слово или пароль.

Здесь сделаем небольшое лирическое отступление. Первым стандартом для шифрования данных в беспроводных сетях был WEP (Wired Equivalent Privacy). В соответствии с ним WEP-шифрование осуществляется с помощью 40- или 104-битного ключа (отдельные модели беспроводного оборудования поддерживают и более длинные ключи), а сам ключ представляет собой набор ASCII-символов длиной 5 (для 40-битного) или 13 (для 104-битного ключа) символов. Набор этих символов переводится в последовательность шестнадцатеричных цифр, и являющихся ключом. Допустимо также вместо набора ASCII-символов напрямую использовать шестнадцатеричные значения (той же длины). Как правило, при настройке беспроводного оборудования указываются не 40- или 104-битные ключи, а 64- или 128-битные. Дело в том, что 40 или 104 бита – это статическая часть ключа, к которой добавляется 24-битный вектор инициализации, необходимый для рандомизации статической части. Вектор инициализации выбирается случайным образом и динамически меняется во время работы. В результате с учетом вектора инициализации общая длина ключа получается равной 64 или 128 битам.

Протокол WEP-шифрования, даже со 128-битным ключом, считается не очень стойким, поэтому в устройствах стандарта 802.11g поддерживается улучшенный алгоритм шифрования WPA – Wi-Fi Protected Access, включающий протоколы 802.1x, EAP, TKIP и MIC.

Как мы уже говорили, утилита NetFriend позволяет изменить пароль для доступа к устройству – процедура достаточно тривиальная и дополнительного описания не требует. После смены пароля по умолчанию программа будет запрашивать его каждый раз при попытке выполнить настройку устройства.

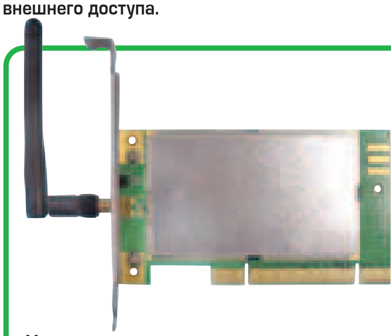
В арсенале NetFriend имеется также функция диагностики устройства. Этот пункт доступен сразу после запуска утилиты и создан специально для службы технической поддержки. Если у тебя что-то не работает или не получается настроить, программа создаст архив с подробнейшим отчетом и всеми настройками устройства. Этот файл нужно отправить специалисту ZyXEL. Правда, если интернет не работает, отослать его не удастся.

### СОВЕТ

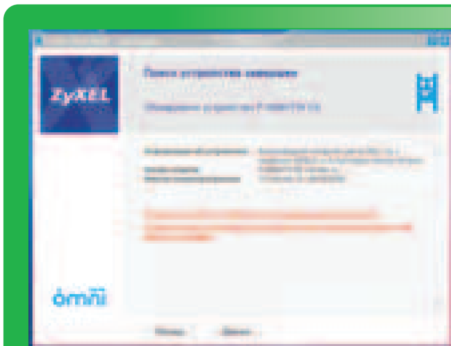
**Сеть Wi-Fi – это беспроводной способ связи, организованный на радиоканале с частотой 2.4GHz. Она создана как альтернатива кабельным компьютерным сетям. Передача данных возможна по нескольким протоколам, отличающимся друг от друга скоростью передачи данных. Радиус действия сети составляет в помещении до 50 м, а на открытом пространстве до 500 м. Технология Wi-Fi призвана упростить соединение различных устройств, а также дает возможность бесплатного или коммерческого доступа в интернет в общественных местах. Дома с помощью Wi-Fi ты сможешь организовать домашнюю сеть, например из персонального компьютера и ноутбука или из ноутбука и КПК. Это позволит, имея выход в Сеть на одном устройстве, пользоваться интернетом и на других. Наилучшим же способом подключения нескольких устройств к интернету – скажем, ноутбука и двух настольных ПК – станет установка роутера или же интернет-центра. Устройство установит прямое подключение к Сети и перераспределит трафик между остальными компьютерами. Основная задача – настроить все это.**



Принцип работы сети Wi-Fi достаточно прост. Для организации беспроводного соединения между, например, двумя ноутбуками необходимо, чтобы они имели встроенную или внешнюю сетевую карту Wi-Fi. При включении на ноутбуке модуля Wi-Fi он начинает сканировать радиоканал и, обнаружив другое устройство, предлагает присоединиться к нему. После подключения устройств друг к другу можно включить защиту от несанкционированного внешнего доступа.



У настольных компьютеров, как правило, нет встроенного адаптера беспроводной связи. Лишь изредка встречаются материнские платы с поддержкой Wi-Fi. Поэтому для построения беспроводной сети приходится покупать еще и соответствующий адаптер. Настоятельно рекомендуем выбрать именно PCI-карточку. Внешние USB-модули лишены внешней антенны, а потому обладают низким качеством связи. Проверено!



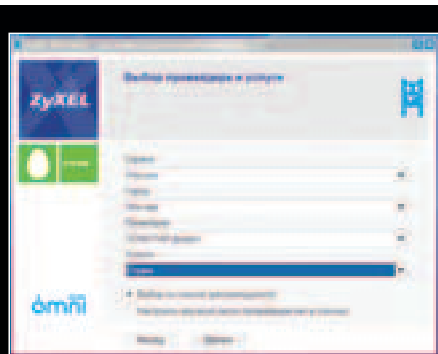
### Обновляем прошивку

Обновить прошивку в интернет-центре ZyXEL можно несколькими способами. Вариант первый заключается в подключении к устройству через web-интерфейс, сохранении файла со всеми настройками на жесткий диск, загрузке новой прошивки в энергонезависимую память и восстановлении предшествующих параметров. Более простой и автоматизированный способ обновления может предложить утилита NetFriend – она без лишних вопросов соединится с сервером ZyXEL в интернете, проверит наличие новых прошивок и в случае необходимости выполнит процесс обновления. От пользователя потребуется один-единственный щелчок мышкой.



### Шаг 4

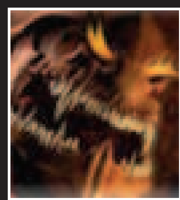
Как только программа обнаружит поддерживаемое сетевое оборудование, пользователю предложат выбор: настроить подключение к интернету или задать параметры работы беспроводной сети Wi-Fi (если таковая поддерживается устройством).



### Шаг 5

Настройка соединения с интернетом происходит достаточно просто. От тебя потребуется только указать регион, выбрать провайдера, знать название услуги и ввести имя пользователя с паролем. Дальше утилита сделает все сама. Также пользователь может произвести всю настройку сам.

# ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ

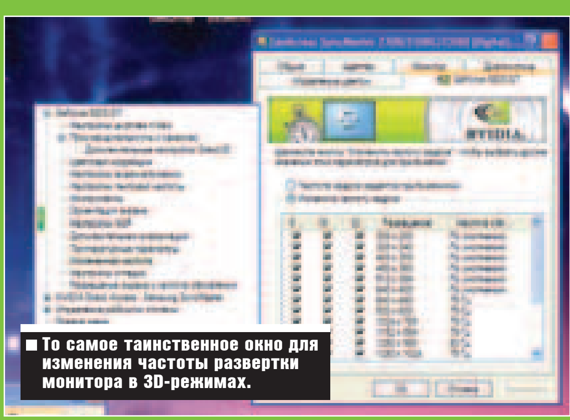


Приветствуем вас, дорогие читатели! Вопросы этого номера далеко не летние. Складывается ощущение, что в июле разом поломались все возможные компоненты ПК: процессор перегревается от разгона, неисправная видеокарта приводит к «синим экранам смерти», а непонятки с драйверами звуковой карты заставляют NCP хитроумно чревовещать с экрана монитора.

**Q** **Здравствуйте, уважаемая редакция!**
**Недавно приобрел карту *MSI GeForce 7900 GTO* взамен *Galaxy 6800* и блок питания *Thermaltake* на 470W. Результаты же меня значительно удивили: в *3DMark'03* вышло 19 850 баллов, в *3DMark'05* набрал 7780, а в 3DMark'06 – всего 4774 (как и раньше!). Все настройки стояли по умолчанию.**
**Запустил *Prey*, поставил все на максимум: анизотропную фильтрацию и антиалайзинг. В результате максимальное количество кадров 60, в среднем около 52. Поменял разрешение с 1280x1024 на 1024x768 – то же самое! Разгонял карту с 650/1320 до 690/1500Mhz – прироста производительности не ощутил, только очков 80–100 в тестах прибавил. В играх все осталось по-прежнему. Стал грешить на монитор *Samsung SyncMaster 910T* 1280x1024@60Hz. Отключил вертикальную синхронизацию и в приложениях, и в настройках драйвера – не помогло. Конфигурация: *Pentium 4 640 3.2GHz, ASUS P5GDC Pro, 2x512Mb DDR2 Samsung PC-4300*. Помогите разобраться, пожалуйста.**

**ЗАКОН**

**A** Все дело именно в мониторе – LCD-дисплеи имеют частоту 60Hz. В играх при включенной вертикальной синхронизации производительность подняться выше не может. Попробуй зайти в панель настройки видеоадаптера (**NVIDIA Control Center**), щелкни в меню «Измененная частота» и пропиши для требуемых разрешений 75Hz. Таким образом FPS мигом вырастут до 75.



■ То самое таинственное окно для изменения частоты развертки монитора в 3D-режимах.

**Q** **Здравствуйте, уважаемые железячники! У меня уже несколько месяцев, когда я включаю видео, вместо картинки появляется зеленый экран. При просмотре некоторых форматов файлов на экране не высвечивается “powered by Splendid” и все показывает как надо. У меня установлена видеокарта *ASUS GeForce 7800 GTX*. Драйверы версии 94.20 (с вашего диска из апрельского номера). Очень прошу ответить, так как слушать любимые фильмы надоело.**

**С уважением, Юser**

**A** Привет, пользователь! Вполне очевидно, что ты забыл поставить комплект кодеков. Без них о просмотре цифровых фильмов можно забыть. Мы рекомендуем тебе установить последнюю версию программы **K-Lite Mega Codec Pack** (дистрибутив лежит на нашем компакте!). Также рекомендуем время от времени (хотя бы раз в 3–5 месяцев) обновлять набор кодеков в своей системе. Если установка кодеков и декодеров не помогла (а такое может произойти!), попробуй просто-напросто удалить **ASUS Splendid**. Прецеденты неправильной работы этой программы уже были, только экран был розовым…

**Q** **Здравствуйте, уважаемая редакция.**
**Довольно долго я думал, что пропускная способность видеокарты должна соответствовать пропускной способности материнской платы для обеспечения максимальной производительности. Недавно узнал, что обмен данными между чипсетом и графическим процессором в современных материнских платах на основе 965-го чипсета Intel около 8Gbps. А пропускные способности современных графических адаптеров свыше 100Gbps! Что все это значит и какая взаимосвязь между этими значениями?**
**Конфигурация моей системы такова: *Asrock P4i65PE, Intel Pentium 4 3.0GHz* (1Mb, 800MHz), *Sapphire Radeon X1600Pro 256Mb*, 4x512Mb Kingmax PC-3200. Работает ли мой графический адаптер в полную мощность при такой конфигурации?**
**Недавно прочитал, кстати в вашем журнале, что вышла *ATI Radeon X1950* на *AGP*. Какая оптимальная конфигурация для этого графического адаптера?**

**Заранее спасибо, с уважением, GlebG. Жду ответа!**

**A** Здравствуй, Глеб! Спасибо за интересный вопрос. Начнем с самого начала. Во-первых, интерфейсы с пропускной способностью 100Gbps появятся лет через 10. И то не факт! Пропускная способность графической шины *AGP 8X* – 2Gbps. Более современная *PCI-Express 32X* позволяет гонять данные уже на 16Gbps, но никак не на 100Gbps! Разумеется, имеется некоторое несоответствие между скоростями чипсета материнской платы и видеокарты, но даже самые мощные графические адаптеры редко требуют столь широкой пропускной способности интерфейса. К примеру, SLI-системы весьма успешно работают, когда одна из карт вставлена в разъем PCI-Express X16 с теми же 8Gbps производительности. Куда важнее ширина шины памяти в графическом адаптере: скажем, 128-битная шина на хорошей карте сильно ограничивает ее возможности, когда 256bit дают значительный прирост производительности. К тому же, возвращаясь к началу вопроса, скажем, что нет необходимости в особо широкой шине (PCI-Express, AGP), так как современные видеоплаты – это фактически автономный компьютер с процессорами и памятью.
Касательно твоей конфигурации. Она у тебя вполне оптимальная, процессор и графический адаптер отлично дополняют друг друга. Конкретно для ATI Radeon X1950 мы бы порекомендовали более мощную систему на топовых моделях *AMD Athlon 64*, многие из которых еще трудятся в составе старых систем с разъемом AGP.

**Q** **Приветствую редакцию любимого журнала! Хочу попросить вас помочь решить проблему с видеокартой. У меня *ATI Radeon 9600 128Mb* стал совсем плохо работать. Все изображение кривое, ломаное и фиолетовое! Причем такое происходит в играх с глубиной цвета 32 бита. А в тех же *«Героях 3»* (разрядность 16 бит) никаких глюков нет. Очень прошу помощи, так как**

**сидеть на NVIDIA *GeForce 4 MX440* совсем не хочется.**

**Jost**

**A** Привет, Jost! Для начала обнови драйверы видеокарты. Установи не те, что идут вместе с видеоплатой на диске, а скачай из интернета самые свежие (или проверь наш компакт-диск!). Во-вторых, ты уверен, что это происходит во всех играх? Или только в той, из которой ты прислал нам скриншоты? Если глюки ограничиваются «Магией Крови», то просто зайти на сайт «1С» и скачай соответствующий патч к игре. Напоследок посоветуем обновить версию **DirectX** (www.microsoft.com). Других решений проблемы нет: если в целом изображение нормальное (во всех режимах **Windows**), то твой графический адаптер исправен и проблема лишь в драйверах.

**Q Здравствуйте! Моя проблема – сгорела видеокарта. Хочу купить *ATI Radeon X1300 Pro 256Mb AGP* и планку ОЗУ 256Mb (сейчас 512Mb). Но друг говорит, что лучше взять Radeon X1600 Pro 512Mb, не приобретая при этом ОЗУ. Как лучше поступить? Конфигурация компьютера: *Gigabyte 8IPE100, Pentium 4 2,4GHz*, ОЗУ 512Mb. Заранее спасибо!**

**A** Твой друг прав – установка более мощного графического адаптера даст больший прирост производительности в трехмерных играх. Дополнительные же 256Mb делу не помогут. Также мы бы посоветовали не гнаться за объемом видеопамяти и приобрести ATI Radeon X1600 Pro с 256Mb, а сэкономленные $25–30 потратить на ту же ОЗУ или что-нибудь еще. Как показывают многочисленные тесты, недорогим платам на не слишком мощных системах нет необходимости в столь большом объеме памяти.

**Q Здравствуйте! У меня есть пара вопросов. До какой частоты можно разогнать процессор *Intel Pentium D 920* со стандартным кулером и без дополнительного охлаждения? Почему у меня тормозит (и причем сильно!) *Dark Messiah of Might and Magic* даже на средних настройках графики, хотя по системным требованиям подходит под рекомендованные? Вот моя конфигурация: *Pentium D 920* (разогнан до 3.6GHz), *Gigabyte 945P*, память *Kingston 1Gb DDR-2 PC-5300* (667MHz), видео *Palit GF7600GS DDR-2 512Mb* (550/850MHz), жесткий диск *Seagate 80Gb*. Жду ответа.**

**С уважением, -=$T@LLKeR=-**

**A** Привет! Строго по порядку. Ты добился хорошего результата в разгоне! Но вообще эти процессоры довольно неплохо гонятся и до 4–4.1GHz. В этом случае крайне желательно приобрести более производительный кулер.
Игрушка может тормозить из-за того, что разработчики создали уж больно мощную сцену, не пожалев полигонов и текстур. Не будем же мы их винить за созданные красоты? Как вариант такое может быть из-за того, что в системе работает какая-либо резидентная программа, которая время от времени загружает центральный процессор. Попробуй убрать все лишнее из загруженных программ и посмотри, не изменится ли ситуация.

**Q Уважаемая и всезнающая редакция «PC Игр», подскажите ответ на давно интересующий меня вопрос. Есть ли смысл тратиться на оперативную память большего объема, если можно просто увеличить размер файла подкачки?**

**VANeoO**

**A** День добрый! Давай рассуждать логически. Файл подкачки создается на жестком диске. Винчестер, мягко говоря, отличается от оперативной памяти меньшей пропускной способностью и меньшим временем доступа. Если же объективно – он медленнее ОЗУ во много раз, поэтому даже десяток гигабайт, выделенных под файл подкачки, не помогут. Сегодня для игр вполне достаточно гигабайта оперативной памяти, в скором времени потребуется 2Gb. Размер же файла подкачки тоже должен быть достаточным (в 1,5 раза больше объема ОЗУ). Поэтому ни в коем случае не оставляй на винчестере свободными всего несколько гигабайт: современные игры кэшируют на жесткий диск огромные объемы информации, а нехватка емкости может запросто привести к фатальному зависанию системы.

**Q Здравствуйте! Помогите, пожалуйста, мне с игрой *Test Drive Unlimited*. Проблема возникает во время игры, после запуска через 5–10 минут вылетает «синий экран смерти» с ошибкой:
*** STOP: 0x0000008E (0xC0000005,0xBFA84234,0x86D95BC,0x00000000)
*** nv4_disp.dll-Address BFA84234 base at BF9D3000,Datestamp 45348129
Моя система: *AMD Athlon 64 3200+, ASUS A8N-SLI SE, NVIDIA GeForce 7600 GT 256Mb*, две планки *Hynix DDR PC-3200* по 512Mb, БП 400W, операционная система Windows XP Professional.**

**Заранее спасибо! Vitus**

**A** Привет! Проблема с видеокартой! Об этом говорит nv4_disp.dll. Попробуй обновить драйвер. Скачай свежую версию с сайта www.nvidia.com или возьми с нашего диска. Удостоверься в том, что используешь лицензионную копию игры. Если не поможет, проверь работоспособность с другой карточкой – возможно, это аппаратная проблема.

**Q Здравствуйте, «PC Игры». У меня созрел вопрос. На моем компьютере стоит оперативная память DDR2 PC6400 (800 MHz)Corsair XMS2 Xpert (TWIN2XP2048-6400C4), 2x1 Gb. Тайминги 4-4-4-12. Можно ли подсоединить к одной LCD-панели две планки? В инструкции и на сайте производителя об этом ничего не написано. Или нужно поставить планки с такой же латентностью на простых алюминиевых радиаторах? Хочу увеличить ОЗУ до 4Gb, чтобы система работала корректно.**

**Norb**

**A** Привет! Подключить две планки к одному LCD-модулю нельзя. Но можно поступить по-другому. Если ты купишь точно такой же набор, то в комплекте получишь еще два LCD-модуля. С большой долей вероятности тебе удастся установить их все – в профиль две планки вместе с модулями должны образовывать букву Т. У нас получилось собрать подсистему памяти именно так. Если же хочешь сэкономить или конструкция материнской платы не позволяет установить четыре модуля – покупай память с такими же характеристиками.

**Q Привет! Меня мучает одна проблема со звуком. В таких играх, как *Far Cry, Resident Evil 4, Hitman* (вся серия), а теперь еще и в *Stalker* тормозит звук. В роликах он отстает от происходящего секунд на 5–10, а в Stalker аж на 20! Хотя поначалу звук и ролик идут синхронно. Такая же проблема и в разговорах с NCP. В Stalker они не успевают договорить пару слов. А вот во время снятия роликов Fraps'ом все наоборот: звук идет быстрее, чем видео. Что делать? Конфигурация: *Intel Pentium 4 640, Gigabyte GA-8IPE775-G*, две планки 512Mb Kingston, *Leadtek 6600 GT 128Mb, Creative X-Fi Xtreme Music Retail*.
Заранее благодарю.**

**A** И тебе привет! Попробуй переустановить ПО в следующей последовательности: сначала **Direct X**, затем драйверы чипсета материнской платы. Обнови драйверы звуковой карты и видеоплаты. Далее попробуй обнулить показания BIOS (reset to defaults), настроить его заново – и можешь запускать эти игры.

**Обрати внимание, на forum.gameland.ru открылся новый раздел с перечнем часто задаваемых вопросов.**

**В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!**

**hard_faq@pc-games.ru**

**ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU**

# КОНФИГУРАЦИЯ

В этой рубрике мы предлагаем три игровых конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

Все цены указаны по состоянию на 6 июня 2007 года

## МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

| Компонент | Цена |
|---|---|
| Процессор: Intel Core 2 Quad Q6600 (2.4GHz, 8Mb, ядро Kentsfield, LGA775) | $567 |
| Материнская плата: ASUSTeK COMMANDO (P965) | $250 |
| Оперативная память: две планки Kingmax DDR-II 1Gb PC-8500 1066MHz | $182 |
| Видеосистема: Point of View GeForce 8800 GTX 768Mb | $640 |
| Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320Gb SATA-II 3200KS 16Mb 7200rpm | $166 |
| CD-привод: Toshiba SD-H802A HD DVD & DVD ROM 2.4x/5x IDE | $69 |
| Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty | $149 |
| Итого: | $2023 |

*Цены на процессоры остались прежними. А потому самый мощный игровой компьютер, как и прежде, работает под управлением четырехъядерного процессора Intel Core 2 Quad Q6600. К счастью, в продаже появилась дешевая память PC-8500 от **Kingmax**. Также мы выбрали видеокарту на 8800 GTX (устанавливать модификацию Ultra бессмысленно – прирост в производительности по сравнению с GTX незначительный!) и предложили два объединенных RAID 0 винчестера марки **Western Digital** (модификации для RAID). Порог производительности этой конфигурации находится за пределами понимания простых смертных – обновлять что-то в этой системе нужно будет годика этак через два.*

## СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

| Компонент | Цена |
|---|---|
| Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775) | $240 |
| Материнская плата: EliteGroup NF650iSLIT-A (nForce650i SLI) | $119 |
| Оперативная память: две планки Kingmax DDR-II 1Gb PC-8500 1066MHz | $182 |
| Видеосистема: nVidia GeForce 8800 GTS 320Mb | $345 |
| Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 400Gb <3400620AS> 7200rpm 16Mb | $113 |
| CD-привод: LITE-ON LH-20A1P 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x IDE | $30 |
| Звук: Creative Sound Blaster Audigy4 | $44 |
| Итого: | $1073 |

*Довольно мощный по современным меркам компьютер. В его основе процессор с 4-мегабайтным кэшем и видеокарта nVidia GeForce 8800 GTS 320Mb. Да, наконец-то компьютер среднего ценового диапазона в полной мере поддерживает DirectX 10!*

## СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

| Компонент | Цена |
|---|---|
| Процессор: Intel Core 2 Duo E6320 (1.86GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775) | $188 |
| Материнская плата: GigaByte GA-965P-S3 rev.3.3 (P965) | $112 |
| Оперативная память: две планки Kingmax DDR-II 512Mb PC-8500 1066MHz | $102 |
| Видеосистема: Sapphire X1950XT 256Mb | $220 |
| Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb | $81 |
| CD-привод: LG GSA-H42N 16x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x | $30 |
| Звук: Creative AudigySE | $24 |
| Итого: | $757 |

*До нижнего ценового сегмента последнее поколение графических ускорителей пока не добралось. Между тем Sapphire X1950XT 256Mb будет радовать своего владельца еще долгое время, а поддержка новомодных технологий – дело десятое!*

## МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

| Компонент | Цена |
|---|---|
| Процессор: AMD Athlon 64 X2 5600+ (2.8GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2) | $218 |
| Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (NVIDIA nForce590 SLI) | $206 |
| Оперативная память: две планки Kingmax DDR-II 1Gb PC-8500 1066MHz | $182 |
| Видеосистема: MSI MS-V801 NX8800Ultra-T2D768E-HD | $866 |
| Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320Gb SATA-II 3200KS 16Mb 7200rpm | $166 |
| CD-привод: Toshiba SD-H802A HD DVD & DVD ROM 2.4x/5x IDE | $69 |
| Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty | $149 |
| Итого: | $1856 |

*Самая мощная конфигурация на базе платформы от AMD по-прежнему проигрывает по производительности компьютеру аналогичного уровня от Intel. Более того, конфигурация практически не поменялась за прошедший месяц. Это плохо! Единственное утешение – деньги, сэкономленные на процессоре, можно потратить на графическую подсистему.*

## СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

| Компонент | Цена |
|---|---|
| Процессор: AMD Athlon 64 X2 5600+ (2.8GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2) | $217 |
| Материнская плата: MSI MS-7226 K9N Diamond (nForce590 SLI) | $180 |
| Оперативная память: две планки Kingmax DDR-II 1Gb PC-8500 1066MHz | $182 |
| Видеосистема: OCZ GeForce 8800 GTX 768Mb | $648 |
| Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 400Gb <3400620AS> 7200rpm 16Mb | $113 |
| CD-привод: LITE-ON LH-20A1P 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x IDE | $30 |
| Итого: | $1370 |

*А вот в играх средняя конфигурация от AMD может оказаться несколько быстрее Intel за счет мощной видеокарты на базе GeForce 8800 GTX. В принципе производительность этой конфигурации будет не намного отличаться от мощного игрового ПК. К слову, в данной системе нет звуковой карты. Все дело в том, что в материнскую плату уже встроен звуковой контроллер Creative SoundBlaster Live! С большой долей вероятности встроенный звук будет отвечать всем требованиям геймера.*

## СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

| Компонент | Цена |
|---|---|
| Процессор: AMD Athlon 64 X2 5000+ (2.6GHz, 1Mb, ядро Windsor/Brisbane, Socket AM2) | $152 |
| Материнская плата: MSI MS-7260 K9N Neo-F (nForce 550) | $75 |
| Оперативная память: две планки Kingmax DDR-II 512Mb PC-8500 1066MHz | $102 |
| Видеосистема: Albatron 8600GTS 256Mb | $238 |
| Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb | $81 |
| CD-привод: LG GSA-H42N 16x&18(R9 10)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x | $30 |
| Звук: Creative AudigySE | $24 |
| Итого: | $702 |

*Слабый компьютер на процессоре AMD стоит дешево. Неприлично дешево! И к тому же поддерживает DirectX 10. Виной всему видеокарта, в основе которой лежит новый GeForce 8600GTS. Кстати, ты, наверное, уже заметил, что в слабые конфигурации мы установили звуковые карты – стоят они совсем чуть-чуть, но позволяют разгрузить центральный процессор в играх и получить пару-тройку лишних FPS!*

# ATI R600 В ПОДРОБНОСТЯХ

*ATI R600* – первый чип объединенной компании **AMD** с полноценной поддержкой технологий *DirectX 10* и *Shader Model 4*. Геймеры давно ждали эту революционную разработку и, надо признать, не зря! Ведь в новом поколении графических адаптеров уровень производительности и функциональности вырос куда как значительно. Сегодня мы расскажем тебе всю правду об архитектуре R600, поговорим о возможностях, а также характеристиках новых видеокарт **ATI**.

Текст: **Олег "sapphire" Коленченко**

Первое и ключевое отличие новых адаптеров – усовершенствованная архитектура ядра. Отныне разделение на пиксельные и вершинные конвейеры в прошлом – изображение обрабатывается силами потоковых процессоров, коих у старшей версии 320! Практически все карты будут иметь 512-битную шину памяти. В обязательном порядке поддерживается 128-битный *HDR*-режим, программируемый аппаратный тесселятор, аппаратное декодирование *HD*-видео, 24-кратное сглаживание (*G80* обеспечивает лишь 16-кратное) и возможность параллельного соединения двух адаптеров по технологии *CrossFire* (мастер-карта больше не нужна!). Есть даже поддержка 6-канального звука, которая была реализована специально для *HDMI*-совместимых устройств. К слову, именно поэтому в названии линейки префикс X был изменен на HD.

По неподтвержденным данным, у флагмана линейки, *ATI Radeon HD 2900 XTX*, будет две или даже три версии. Модификация, ориентированная на OEM-рынок, отличается длиной 315мм, а карточка в Retail-упаковке уже 241мм, что на 29мм меньше, чем у *nVidia GeForce 8800 GTX*. Энергопотребление обоих вариантов подойдет вплотную к 240W. Но так как слот *PCI-Express* может дать лишь 75W, то на карте предусмотрены также 8- и 6-контактный разъемы для дополнительного питания. Что же касается характеристик видеокарты, то ее память (*GDDR4* от 512Mb до 1Gb) будет работать на частоте 2200MHz, а ядро при 800MHz.

Видеокарта, именованная *ATI Radeon HD 2900 XT*, отличается от старшего брата частотами и типом установленной памяти (*GDDR3* с номинальной частотой 1640MHz). Невысокая частота памяти компенсируется 512-битной шиной памяти. Частота ядра составляет 750MHz. Потоковых процессоров столько же, сколько и у *2900 XTX*, – 320. Длина платы 241мм. Поскольку эта карта не так уж существенно проигрывает версии XTX, то она может стать лакомым кусочком для оверклокеров, ведь ее цена, по предварительным данным, на $100 ниже!

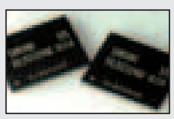
В продажу поступят также еще несколько модификаций – *ATI Radeon HD 2600* и *ATI Radeon HD 2400*. У них уменьшено количество потоковых процессоров и значительно понижены частоты, а также будет использоваться память GDDR3. Про энергопотребление этих карт ничего не сообщается.

Не забыты и пользователи *AGP*-систем. Выпуск новых графических адаптеров на рынок возможен – конечное решение зависит прежде всего от партнеров компании AMD. Технически работа с интерфейсом AGP будет возможна при помощи переходного моста *RIALTO*.

Итого. Архитектура новых чипов унифицированная, и все они обладают полноценной поддержкой DirectX 10. Более того, в R600 есть некоторые возможности, которые появятся только в следующих версиях этого API! Судя по всему, AMD должна первой выйти на рынок с решениями среднего и нижнего уровней, чипы которых выполнены по технологии 65нм. Это важно по многим причинам: такой технологический процесс позволит добиться большей плотности (меньшего размера ядра и большего количества транзисторов), увеличить частотный потенциал и процент годных к выпуску чипов, снизив себестоимость производства уже в ближайшем будущем.



**Все вы уже знаете, что компания AMD представляла материнские платы с тремя слотами PCI-Express, где третий предназначался для установки карты, обрабатывающей физические эффекты в играх. Теперь же для обработки физики вам не придется покупать дорогостоящую плату, а можно будет ограничиться недорогим адаптером с поддержкой технологии CrossFire. Да и карточки не должны быть одинаковыми – можно будет построить тандем из ATI Radeon HD 2900XT и, скажем, ATI Radeon X1950GT.**



**Линейка ATI Radeon HD 2400 нацелена на Low-End сектор и на звание геймерской уж никак не тянет. Все достоинства этих карт (65нм техпроцесс, малое тепловыделение, возможность установки быстрой GDDR3 памяти) перекрываются 64-битной шиной памяти. Видеокарты Radeon HD 2600Pro/XT смогут порадовать энергопотреблением в 65W, а также возможностью установки GDDR4 памяти. К слову, версия Pro оснащается памятью типа DDR2, а XT – уже GDDR3.**

## ВОПРОС ОХЛАЖДЕНИЯ



**Несмотря на высокую эффективность стандартной системы охлаждения, ядро видеокарты ATI Radeon HD 2900XT ощутимо нагревается даже на высоких оборотах вращения турбины. При этом попытка замены кулера приводит к массе проблем. Мы же советуем обратить внимание на экземпляры видеокарт с альтернативными системами охлаждения. Но никто не может гарантировать, что новинка будет отличаться пониженной шумностью и повышенной эффективностью системы охлаждения.**

# Разгон
# AMD Athlon 64 5000+ Brisbane

Текст: Евгений Попов

| Спецификации | |
|---|---|
| Наименование ядра | Brisbane |
| Частота ядра | 2600MHz |
| Частота Hyper Treading | 1000MHz |
| Объем кэша L2, KB | 2 x 512 |
| Технология производства | 65nm |
| Множитель | x13 |
| Вольтаж | 1.25/1.35V |
| Энергопотребление | 65W |
| Разъем | Socket AM2 |

**Результаты**

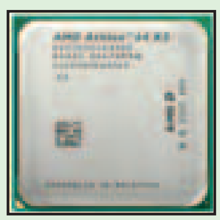
| Brisbane | До | После |
|---|---|---|
| Частота ядра | 2601.9MHz | 3013.5MHz |
| WinRar 3.61 | 73.5s | 71.2s |
| PCMark'05, CPU Marks | 5322 | 5576 |
| Sandra 2007 CPU Arth Benchmark | 18952 | 18987 |
| **Windsor** | **До** | **После** |
| Частота ядра | 2612.3MHz | 3253.1MHz |
| WinRar 3.61 | 71.7s | 69.2s |
| PCMark'05, CPU Marks | 5345 | 5698 |
| Sandra 2007 CPU Arth Benchmark | 19156 | 19287 |

**Конфигурация**

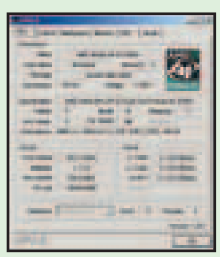
**Материнская плата:** Asus M2N32 SLI Deluxe, Сокет AM2
**Процессор:** AMD Athlon 64 3500+
**Кулер:** AMD BOX
**Память:** 2x1024Mb, Kingston
**Винчестер:** 80Gb, Seagate Barracuda 7200rpm
**Блок питания:** 450W, Floston

**О выпуске процессоров AMD Athlon 64 X2 на основе ядра Brisbane, изготовленных по 65-нанометровой технологии, было заявлено еще в декабре 2006 года. И тем не менее эффективность и производительность подобных моделей мало освещались в прессе. В данном материале мы расскажем о возможностях, которые открываются энтузиастам при разгоне таких ЦП.**

От 90-нанометровых предшественников процессоры на основе Brisbane мало чем отличаются. Их можно установить в существующие разъемы **Socket AM2**. Необходимо только обновить **BIOS** системной платы. Новые модели обладают увеличенными задержками кэша второго уровня в 20 тактов против 12 тактов на **Windsor**. Этот незначительный факт мало влияет на производительность – прежним остался объем памяти и рабочая частота 2600MHz. Тем не менее процессоры, изготовленные по 65-нанометровой технологии, позволяют экономить энергию. Разница в энергопотреблении между Windsor и Brisbane составляет приблизительно 2% в режиме простоя с применением **Cool 'n' Quiet** и 5% без этой технологии. При полной нагрузке разрыв увеличивается до 11% – именно это значение говорит о настоящем положении вещей. На данный момент модельный ряд Brisbane представлен процессорами двуядерными **AMD Athlon 64 X2**. Самый младший представитель серии – **AMD Athlon 64 X2 4000+**. Отличить его на глазок от аналога на основе Windsor легко. Достаточно обратить внимание на маркировку. Если первые три буквы ADO, то процессор поддерживает функцию энергосбережения, а если процессор ADA-серии – это стандартная модель.



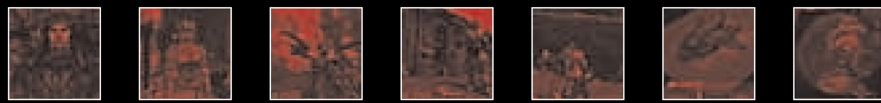
**Отличить процессоры, поддерживающие функцию Energy Efficient, можно по трем первым буквам маркировки – ADO.**



**Вот так выглядят характеристики процессора на основе Brisbane. Отличий от предыдущей модели явно мало.**

На тестирование мы взяли для сравнения два процессора **AMD Athlon 64 X2 5000+**, которые изготовлены по различной технологии. Путем долгого подбора устраивающей нас конфигурации частот в последовательности системная шина – память – множитель процессора мы добились результирующей тактовой частоты, благо BIOS системной платы обладал неплохими возможностями для оверклокинга. Если говорить о том, насколько хорошо по сравнению с 90-нанометровым ядром разгоняется модель на основе Brisbane, то очень большой разницы мы не заметили. Тестовый образец запустился на 3013.5MHz, в то время как процессор на ядре Windsor разогнался до 2975.6MHz. Надо отметить, что подобный результат стал возможен при увеличении частоты HyperTransport до 230MHz. Итоговый прирост составил приблизительно 16% по сравнению с базовым вариантом. Это не очень много, особенно по сравнению с **Intel Core 2 Duo**, – в таком случае подобный порог допустим уже без использования системных преобразований. При более тонкой настройке можно было бы выжать несколько дополнительных мегагерц, однако общий уровень ясен – вполне вероятно, нам попалась не очень удачная модель. Разгон – как лотерея. Отсюда вывод: менять один процессор на другой имеет смысл, если только пользователь хочет сэкономить на оплате электричества!

# КОДЫ



Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович и Валентин Лебедев aka [NostRa]damus

## HINTS & EASTER EGGS

### The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

*По просьбам читателей мы уменьшаем количество чит-кодов и увеличиваем раздел easter-eggs. Отныне в кодах присутствуют лишь последние хиты, тогда как пасхалки берутся из самых разных игр (или же одной-единственной) вне зависимости от даты их выхода. Все-таки раньше разработчики умели шутить лучше, да и злобные издатели не запрещали им этого делать, как сейчас.*
*Сегодня в центре внимания – недавний адд-он к **Oblivion**. **Bethesda** подарила нам просто-таки неиссякаемый источник приколов и пасхалок! Мы описываем их уже второй месяц подряд, а они до сих пор не заканчиваются...*

***Бред Фенроя***
В локации Inlet Camp (и не только в ней) можно найти сборник стихов под названием "The Ravings of Fenroy". В нем записано следующее четверостишие:

Just You wait and see
Good Gods come and go, but
All Lords eventually fall
A God can wake up mortal.

Если выписать все заглавные буквы, то получится JYGGALAG – имя главного злодея адд-она.

***Gnarl Bark***
Сей ингредиент находится в тушках гнарлов. Примечательно, что в США существует поп-группа Gnarls Barkley, их главным хитом была композиция "Crazy". Название этой песни как нельзя лучше передает стилистику игры.

***Трофеи***
Тронный зал принца Шеогората постепенно наполняется различными трофеями – этот процесс напрямую зависит от твоих успехов в прохождении. Победил Gatekeeper'а? Его голова красуется на подиуме. Навел порядок в руинах Xedillian? Наслаждайся сверкающим кристаллом Фокуса, вынесенным оттуда.



***Эпитафии***
Разработчики игр нередко размещают какие-либо прикольные надписи на надгробиях (к счастью, не в реальной жизни, а только в своих проектах). Хочешь ознакомиться с лучшими образцами этого черного юмора – сыграй в ***Fallout*** или ***Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura***. В Shivering Isles тоже полным-полно «веселых могил». Как-то раз под покровом тьмы мы заглянули на кладбище New Sheoth и переписали множество забавных строк... Примечание: поскольку материал делался по оригинальной версии игры, в тексте приведены цитаты на английском, снабженные нашим собственным переводом.

In memory of Ahjazda. The world wasn't coming to an end – only her.
В память Ahjazda. Миру не пришел конец – только ей.

Alason. Chappy didn't love me enough to write me an epitaph.
Alason. Chappy не так сильно меня любила, чтобы написать эпитафию.

Rest in peace, Althel. You were valiant to the end.
Покойся с миром, Althel. Ты оставался жестоким до самого конца.

Amiable Fanriene, fallen before the walls did.
Amiable Fanriene, упал раньше, чем стены.

Here lies Blaise Sette. Faster than the wind, dumber than a stump.
Здесь лежит Blaise Sette. Быстрее ветра, тупее пробки.

I think his name was Bolwing.
Мне кажется, его звали Bolwing.

Brithaur. In the end, his last breath was stolen from him.
В конце концов, и последний вздох был украден у него.

Caldana Monrius' last words: "Bring some skooma to my wake!"
Последние слова Caldana Monrius: «Принеси мне скумы, и я проснусь!» (скума – тяжелый наркотик из мира The Elder Scrolls. – *Прим. авт.*).

Desideratus Annius lies here, coward and deviant.
Тут лежит Desideratus Annius, трус и психопат.





Remember Endarie. One day she will rise and take her vengeance.
Запомните Endarie. Однажды она воcстанет из мертвых и отомстит.

Fimmion died hungry, or at least he thought he was.
Fimmion умер голодным, или ему так просто показалось.

Helene the Deaf. She never heard it coming
Helene the Deaf. Она никогда об этом не слышала.

Hirrus Clutumnus never felt like he fit in anywhere. He fits in a coffin quite nicely, now.
Hirrus Clutumnus никогда не чувствовал, что где-то может приспособиться. Зато теперь он прекрасно уместился в этом гробу (игра слов, fit in имеет множество значений. – *Прим. авт.*).

Lob gro-Murgob died. We ate him and buried the bones here.
Lob gro-Murgob умер. Мы съели его и закопали кости здесь.

Mazaddha found that which he did not seek – the sharp end of a blade.
Mazaddha нашел то, что не искал, – острое лезвие клинка.

Muurine rests with the knowledge that her death provides much gossip.
Muurine отдыхает с мыслью о том, что ее смерть станет хорошим поводом для болтовни.

Ranesta lies here, covered in glory and dirt.
Здесь лежит Ranesta, покрытая славой и грязью.

In memory of Raven Biter. He was one crazy son of a bitch.
В память о Raven Biter. Он был чокнутым сукиным сыном.

Sheer Meedish. Beloved wife and loyal drinking companion.
Sheer Meedish. Возлюбленный жены и просто хороший собутыльник.

Sickly Bernice. This time, she was right.
Sickly Bernice. В этот раз она оказалась права.

Finally, Sontaire sleeps alone.
Наконец Sontaire спит один.

In memory of Una Armina, a true Oddity.
В память Una Armina, настоящей Чудачке.

Ushnar gra-Shadborgob. He asked to be buried with his beloved dog. Oh, well.
Ushnar gra-Shadborgob. Он попросил похоронить себя вместе с любимой собакой. Ну что ж, пожалуйста.

Uungor finally got out of the city. Sheogorath watch over his spirit.
Uungor наконец-таки убрался из города. Шеогорат присмотрит за его душой.

Vien Brenenus. Noble but poor.
Vien Brenenus. Благородный, но бедный.

Vilval Telaram was thrown in this hole.
Vilval Telaram был брошен в эту яму.

## Two Worlds



***Вызываем консоль нажатием тильды (~). Примечание: в немецкой версии надо нажать на ^. Набираем TwoWorldsCheats 1, чтобы включить режим читов. Затем можно вводить следующие коды (внимание, учитывай регистр!):***

- TwoWorldsCheats 0 – выключить режим читов;
- Create <номер> – получить указанную вещь. Список номеров пока неизвестен;
- AddGold <количество> – получить золотишко;
- AddExperiencePoints <количество> – получить опыт;
- AddParamPoints <количество> – получить очки параметров;
- AddSkillPoints <number> – получить скилл-поинты;
- BonusCode <код> – получить бонусный предмет.

***Бонус-коды:***

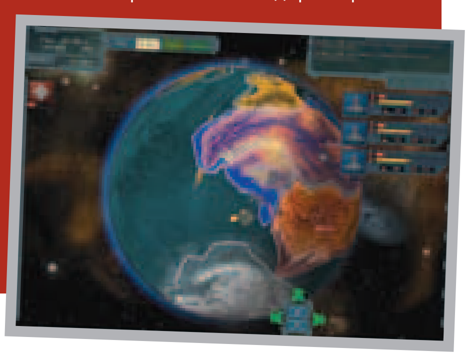
- 9728-1349-2105-2168 – Armor of Darkness;
- 9470-4690-1542-1152 – Aziraal's Sword of Fire;
- 9470-6557-8820-9563 – Great Shield of Yatolen;
- 9144-3879-7593-9224 – Spear of Destiny;
- 9447-1204-8639-0832 – The Great Bow of Heaven's Fury.





## UFO: Extraterrestrials

Перед тем как шаманить с системными файлами, настоятельно рекомендуем сделать резервные копии – на всякий случай. Запускаем Windows Explorer и переходим к папке с сохраненной игрой (\data\saves\slot<номер сейва>). Открываем окошко командной строки, заходим в главную директорию UFO, выполняем команду «ProjectX.exe saveEditor.xscr unpack slot<номер сохраненки>». Игра загрузится, но не запустится. Стандартной комбинацией ALT + TAB переключаемся на Windows Explorer, пока распаковываются новые файлы. Затем возвращаемся к игре и жмем Esc, чтобы из нее выйти. Открываем файлы globeSave.xsv, mission.xsv, basesav.xsv любым текстовым редактором. basesav.xsv отвечает за инвентарь базы. Отыскиваем строчку units, затем имя конкретного солдата. Мы вольны изменить текущие и максимальные значения любого параметра (например, shootingMAX или VitalityACT), а также другие характеристики – опыт, ранг, количество очков действия, здоровья и т.д. Можно даже убить всех врагов, выставив им здоровье на 0. Но учти, ты не получишь ни одной части НЛО, расправившись подобным образом со ВСЕМИ супостатами. Оставь хотя бы одного противника и прикончи его в игре сам. После редактирования данных переименуй старый файл game.sav и запусти команду «ProjectX.exe saveEditor.xscr pack slot<номер>» в главной директории UFO.



## СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Недавно один читатель спросил меня, почему в рубрике «Ретро» время от времени появляются рецензии на игры, вышедшие уже в XXI веке. Они, дескать, не старые! По-моему, я уже когда-то отвечал на подобный вопрос, но раз люди интересуются, значит, надо еще раз все прояснить.
Если человеку 5–6 лет, он совсем малыш. А вот для хорьков, чья жизнь длится 8–10 лет, это весьма солидный возраст. Ну так вот, компьютерные игры – это хорьки. Как я уже неоднократно говорил, в индустрии электронных развлечений год идет за 10.
К тому же, как бы ни были хороши, скажем, ***SimCity*** или ***Star Wars: Dark Forces***, ты вряд ли станешь в них играть, потому как выглядят они, по нынешним стандартам, ужасно. Есть современные аналоги – зачем мучить себя старьем?
Я же хочу, чтобы ты не только читал об «антиквариате», но и просиживал ночи напролет за ныне подзабытыми хитами. Именно поэтому сегодня в рубрике «Ретро» представлен экшен ***Mafia: The City of Lost Heaven***. Несмотря на почтенный, по меркам хорьков, возраст, ее легко найти в продаже (спасибо фирме **«1С»**), она полностью переведена на русский язык и неплохо озвучена, без проблем идет под **Windows XP**, поддерживает высокие разрешения и вообще здорово смотрится.
Впрочем, не думай, что я больше не собираюсь писать о шедеврах 80-х и 90-х годов. Еще как собираюсь! Например, в следующем номере планирую рассказать о легендарной серии ***Wing Commander***. Буду чередовать игры постарше и помладше. Так что оставайся на связи!

*Иван Гусев,*
*ведущий рубрики*



| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action / Racing |
| ИЗДАТЕЛЬ | Take2 Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | Illusion Softworks |
| ОБЪЕМ | Три CD |
| ДАТА ВЫХОДА: | 29 августа 2002 года |

# MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

## МАФИЯ БЕССМЕРТНА

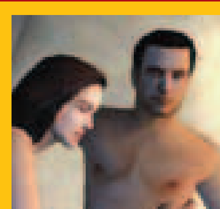
В прошлом году издательство **Electronic Arts** выпустило экшен ***The Godfather*** по мотивам культового гангстерского фильма **Френсиса Форда Копполы** (Francis Ford Coppola). Разрекламированная драма на поверку оказалась посредственным экшеном. Геймеры, купившие ее, потом вздыхали: мол, все это, только в куда лучшем исполнении, мы видели раньше.
И были совершенно правы – ***Mafia: The City of Lost Heaven*** и по сей день остается главной игрой про гангстеров из всех когда-либо созданных на планете Земля.

### ТАКСИСТ

1938 год. Томми Анджело, человек с очень-очень плохой репутацией, встречается в кафе с детективом полиции и предлагает сделку: дескать, я сдаю вам со всеми потрохами Дона Сальери, а вы гарантируете безопасность мне, жене и дочке. Могущественный мафиозный босс хочет смерти Анджело, бежать некуда – везде достанут. За чашкой кофе Томми рассказывает детективу, как он вступил на грешный путь. Ты же по другую сторону монитора слушаешь эту исповедь и затем, играя, словно помогаешь Анджело восстановить хронологию событий.
Все началось восемь лет назад, в 1930-м. Шофер такси Томми оказался в неудачном месте в неудачное время и был вынужден помочь двум гангстерам уйти от погони. Поли и Сэм, служившие, как выяснилось, Дону Сальери, щедро отблагодарили парня и предложили работу. Анджело сначала отказался, однако на следующий день его чуть не убили громилы из другого гангстерского клана – те, что гнались за Поли и Сэмом. С трудом избежав расправы, Томми прибежал к Дону Сальери и стал одним из его многочисленных

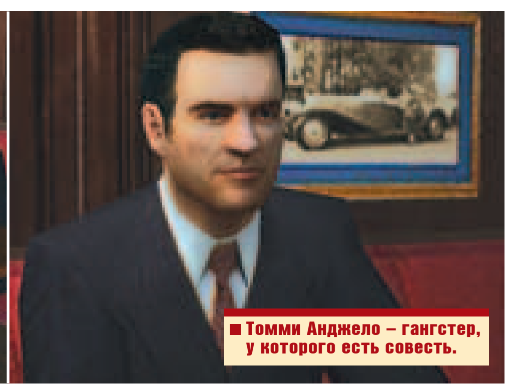
### ПОРЯДОЧНЫЙ ПАРЕНЬ

***Mafia*** – одна из немногих экшен-игр, где есть постельная сцена. Впрочем, не стоит ждать веселухи в духе ***Grand Theft Auto: San Andreas***. В одной из миссий Томми Анджело провожает домой дочь бармена Сару и защищает ее от хулиганов. Потом между молодыми проскакивает искра, и случается ЭТО. Как подобает порядочному человеку, Анджело предлагает девушке руку и сердце.





Начало игры. Анджело встречается с полицейским.



Томми Анджело – гангстер, у которого есть совесть.


■ В 1930 году Анджело был простым таксистом.


■ Несколькими точными выстрелами можно отстрелить колесо.

«прихвостней». Так незамысловато начинается интерактивное кино Mafia, снятое в лучших традициях Копполы и **Скорсезе** (Scorcese).

## ГРЯЗНАЯ РАБОТА

Действие Mafia разворачивается во времена великой депрессии в вымышленном американском городе Лост Хэвен, живом, молодом, энергичном. За его основу авторы взяли Нью-Йорк и Чикаго 30-х годов XX века.

По дорогам ездят смешные автомобильчики, гудят трамваи, пешеходы спешат по своим делам, полиция следит за тем, чтобы не нарушались ПДД, и штрафует провинившихся. Поначалу хочется просто бесцельно кататься и глазеть по сторонам.

Когда начинаются трудовые гангстерские будни, ощущение полного погружения в игру не исчезает. Каждое новое задание оказывается интереснее предыдущего. И не важно, что сюжет Mafia слеплен из клише, подсмотренных чешскими разработчиками в кино. Вот лишь несколько сцен, которые ты, без сомнения, уже где-то видел. Сцена первая: Томми Анджело врывается в особняк, полный вооруженных бандитов, чтобы освободить заложника – человека из клана Сальери. Сцена вторая: Томми Анджело уходит от полиции по крышам и в конце концов сбегает по пожарной лестнице. Сцена третья: Томми Анджело в публичном месте из снайперки убирает зарвавшегося политика, посмевшего плохо отозваться о Доне. Сцена четвертая: Томми Анджело держит оборону в маленьком ресторанчике, защищая Сальери от убийц. Сцена 137-я: Томми Анджело грабит банк… А еще ему, а значит и тебе, предстоит пострелять в доках и внутри многоуровневой парковки, убрать важного свидетеля и даже поучаствовать в кровавой бойне на похоронах!

## СЕРЬЕЗНАЯ ИГРА

Mafia часто сравнивают с ***Grand Theft Auto III***. Что ж, сходство есть, однако о клонировании не может быть и речи. Два «повара» (**Rockstar Games** и **Illusion Softworks**) готовили вроде бы по одному рецепту, а вкус у «блюд» разный. В Mafia интересный линейный сюжет, она серьезнее и достовернее. В игре представлены 60 моделей машин, у каждой из которых есть реальный прототип. Причем автомобили ведут себя как настоящие – разогнаться до 100 километров в час за шесть секунд не получится, даже не пытайся. «Физика» также проработана до мелочей: бьются стекла и фары, со скрежетом отлетают бамперы. Кроме того, можно прострелить колесо или бензобак, поломать коробку передач или спалить мотор. Ездить нужно аккуратно. Местная полиция докучлива, к тому же в серьезных авариях главный герой теряет здоровье, а начинать опасную миссию чуть живым – безумство.

Колесить по дорогам в Mafia придется постоянно: будут и гонки, и погони, и преследования (палить во время езды, высунувшись из окошка, – сплошное удовольствие!). Однако немало и «пеших» заданий. И здесь тебя ждет приятный сюрприз: в отличие от вышеупомянутой

**Колесить по дорогам придется постоянно: будут и гонки, и погони, и преследования**



## МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА 5



Говоря о недостатках *Mafia*, нужно упомянуть печально знаменитую гонку – пятую по счету миссию. Проиграть ее нельзя – Дон Сальери поставил на тотализаторе большие деньги. Победить – чертовски сложно! Любая ошибка, допущенная во время заезда, лишает всяких шансов занять первое место. После многочисленных жалоб разработчики признали, что перемудрили, и выпустили специальный патч, позволяющий облегчить гонку или вообще ее пропустить.


■ Поли, лучший друг и напарник Анджело.


■ В отличие от GTA в Mafia нужно учиться угонять машины.



■ В гневе Томми страшен.



■ Во время перестрелки всегда ищи укрытие!



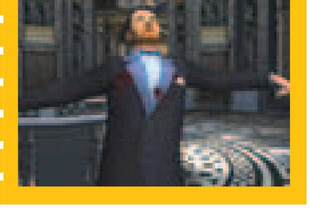
■ Mafia – игра не для малышей.



■ Лост Хэвен впечатляет своими размерами.

## ДЖАЗ ПРОТИВ ХЭВИ-МЕТАЛЛ

В ***Mafia*** ты не услышишь ни рока, ни поп-музыки. Саундтрек игры составлен преимущественно из джазовых композиций. Причем исполнены они именитыми музыкантами: Луи Армстронгом, Дюком Эллингтоном, Джанго Рейнхардом и другими. Главная тема Mafia записана Симфоническим оркестром Богемии. Любопытная деталь: сами разработчики предпочитают хэви-металл.



GTA перестрелки выполнены на отлично. Камера, притаившаяся за плечом Томми, выхватывает наилучший ракурс, прицеливаться удобно, противники оказывают достойное сопротивление (укрываются, окружают, сами под пули не лезут). Даже не думай бегать с автоматом Томпсона наперевес – убьют тут же. В Mafia надо действовать деликатнее, чем, скажем, в ***Max Payne***: подкрался, бахнул как следует, нырнул за угол или какой-нибудь ящик, снова высунулся. И старайся всегда сохранять дистанцию – выстрел в упор из шотгана мгновенно отправит Анджело на небеса.

### ХОРОШО, НО МАЛО

Напоследок – о недостатках. Большинство проблем Mafia связаны с искусственным интеллектом. Местные пешеходы, например, обожают прыгать под колеса с криком «Поосторожнее!» – так они реагируют на приближение авто. Полиция тоже ведет себя своеобразно: преследуемые тобой гангстеры могут гнать хоть под 130 километров в час и на них не обратят внимания. Но стоит мимо промчаться Томми Анджело, как тут же заорет сирена. Однако более всего огорчала малая продолжительность игры. Слишком уж быстро заканчивалась сюжетная часть, а режим свободной езды продлевал радость ненадолго – задания были однообразны и скучны. Не удивительно, что почти сразу после выхода Mafia фэны потребовали сиквел. Но об этом – на следующей странице, в рубрике «Взгляд в прошлое».

**Mafia и по сей день остается лучшей игрой про гангстеров из всех когда-либо созданных на планете Земля**



■ Игра создана на первоклассном движке LS3D.



■ Бейсбольная бита – лучший друг гангстера.

# КРЕСТНЫЕ ОТЦЫ

## ОНИ СОЧИНИЛИ ИНТЕРАКТИВНЫЙ УЧЕБНИК «КАК СТАТЬ МАФИОЗИ»

**_Mafia: The City of Lost Heaven_ стоит особняком в послужном списке чешской студии Illusion Softworks. Компания, основанная в 1997 году Петром Вочозка (Petr Vochozka), вообще-то специализируется на тактических военных шутерах, таких как _Hidden & Dangerous_ и _Vietcong_. Никто не ожидал от нее гангстерского экшена. Как оказалось, чехи умеют удивлять.**



### НАШЕ ДЕЛО

Первоначально игра называлась ***Mafia: La Cosa Nostra***, однако потом подзаголовок сменили на The City of Lost Heaven. Видимо, разработчики посчитали, что не все знают, что такое Cosa Nostra (в переводе с итальянского – «наше дело», а также обозначение мафии), и решили не отпугивать покупателей непонятным словосочетанием.

Надо заметить, что **Дэниел Вавра** (Daniel Vavra), сценарист и главный дизайнер Mafia, обожает гангстерские истории. Причем к самим мафиози он относится вовсе не как к рэкетирам и убийцам. – *Мне нравятся умные ребята*, – заявил Вавра в одном из интервью. – *Жизнь – сложная штука, и особенно хреново жилось в 30-е годы. Я уважаю людей, которые добились уважения, не имея при этом ни денег, ни образования! Гангстерам это удалось. У них свой стиль. Они не обычные преступники. У них свои законы, зачастую лучшие, чем официально принятые. Они умные. Вот почему наша компания взялась за Mafia.*

К чести разработчиков, они не стали романтизировать мафию. Персонажи игры Illusion Softworks обаятельны и круты, однако мораль у Mafia проста: невозможно быть преступником и жить счастливо.

### ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

В ***Mafia*** есть немало указаний на то, какие именно книги и фильмы повлияли на разработчиков. К примеру, действие одной из миссий разворачивается в «Отеле Корлеоне». Так вот, Корлеоне – фамилия мафиозного клана, судьбе которого посвящены роман и фильм «Крестный отец». В игре также есть улица и мост Джулиано. Названы они так в честь Сальваторе Джулиано, главного героя гангстерского романа «Сицилиец» Марио Пьюзо. Ну и наконец, в Mafia упоминается торговая компания Скорсезе. Ты ведь знаешь Мартина Скорсезе, верно?



**Скорсезе знает толк в фильмах о мафии.**

### БЕСПЛАТНАЯ РЕКЛАМА

Мафия и жестокость – почти синонимы. Поскольку Illusion Softworks пыталась создать правдоподобную игру о гангстерах, в Mafia довольно много насилия и крови. Само собой, и в США, и в Европе экшен получил рейтинг «Старше 18 лет». Не обошлось и без ханжеских нападок. Накануне релиза его попытались запретить в Италии. Начальник отдела итальянской полиции по борьбе с мафией Роберто Центаро заявил: «Я сделаю все, что в моих силах, чтобы запретить продажу этой игры в Италии. Ведь это просто учебник «Как стать мафиози»!» В ответ Illusion Softworks поблагодарила полицейского шефа за бесплатную рекламу и попросила всех и впредь ругать Mafia, и почаще. А игроненавистники рады стараться. Дошло до того, что однажды британская газета **Daily Mail** потребовала запретить продажу Mafia в магазинах, перепутав ее с другим брутальным экшеном – ***Manhunt***.

### СУДЬБА MAFIA 2

Несмотря на хвалебные рецензии журналистов и восторженные отзывы геймеров, Mafia не стала бестселлером. PC-версия разошлась неплохим тиражом, а вот консольные варианты игры для **PlayStation 2** и **Xbox** продавались из рук вон плохо. Порт Mafia на приставки и вправду вышел неудачным. Коммерческий провал поставил под большой вопрос судьбу сиквела. Сначала из Illusion Softworks уволили главного дизайнера ***Mafia 2*** **Дэниела Вавру** (Daniel Vavra), а затем проект «отложили на неопределенный срок». То есть фактически закрыли.

В последнее время вновь пошли слухи о том, что Mafia 2 вот-вот достанут с полки и запустят в производство. Что ж, будем надеяться на лучшее.




**Для сайта Mafia разработчики снялись в образе гангстеров.**



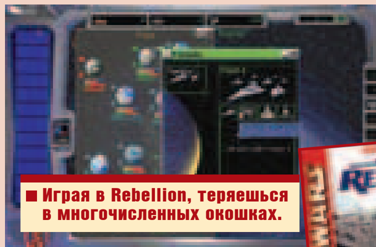
**Первую славу Illusion Softworks принесла серия Hidden & Dangerous.**

# БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

## КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮЛЕ?

### Star Wars: Rebellion

| Жанр: | Strategy |
|---|---|
| Издатель: | Coolhand Interactive |
| Разработчик: | LucasArts |
| Объем: | Один CD |
| Дата выхода: | Июль 1998 года |



■ Играя в Rebellion, теряешься в многочисленных окошках.



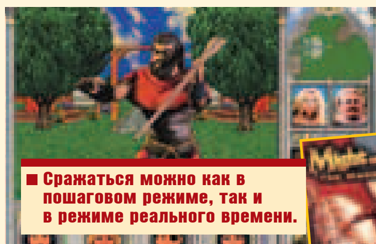
■ Твоим советником выступает робот C3PO.



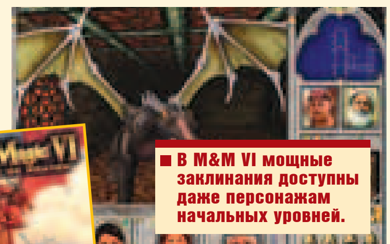
Безгранично уважаемый мной сайт **GameSpot** присудил ***Star Wars: Rebellion*** уничижительный титул «Самая разочаровывающая игра 1998 года». Однако, несмотря на критику, в свое время эта стратегия пользовалась большой популярностью у фэнов «Звездных войн». Они крыли Rebellion непечатной бранью за ужасный, громоздкий интерфейс, слабый искусственный интеллект и никудышные тактические бои в космосе. И все равно играли. Потому что настоящий ценитель Star Wars готов пожертвовать многим ради возможности прикоснуться к культовой вселенной, взять в плен Дарта Вейдера или построить вторую Звезду смерти и уничтожить повстанцев вместе с парочкой планет. Игровой процесс Rebellion здорово напоминает геймплей ***Master of Orion***. Строим базы, исследуем солнечные системы, заключаем союзы, воюем и… никуда не торопимся. В этой стратегии нет места суете – покорение вселенной требует времени, и весьма немалого!

### Might and Magic VI: The Mandate of Heaven

| Жанр: | Role-Playing Game |
|---|---|
| Издатель: | 3DO |
| Разработчик: | New World Computing |
| Объем: | Один CD |
| Дата выхода: | Июль 1998 года |



■ Сражаться можно как в пошаговом режиме, так и в режиме реального времени.



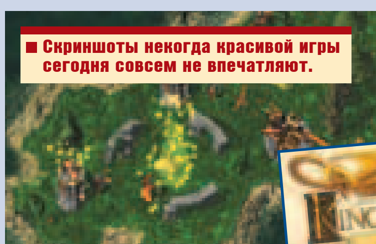
■ В M&M VI мощные заклинания доступны даже персонажам начальных уровней.



***Might and Magic VI: The Mandate of Heaven*** – шестая часть знаменитого ролевого фэнтези-сериала – серьезно отличалась от предшественницы. Оно и не удивительно, ведь ***M&M V*** вышла пять лет назад. «Перезапуск» серии (фактически ее заново представили очередному поколению геймеров) прошел успешно: The Mandate of Heaven не нахваливал только ленивый. Хотя недостатков у нее хватало: посредственная графика, очень бедное звуковое оформление (например, полная тишина при ударах молнии вместо раскатов грома), примитивный AI («отморленные» монстры брали не смекалкой, а числом). С другой стороны, M&M VI дарила игрокам ощущение настоящего приключения. Король таинственно исчезает, демоны атакуют родную деревню, четверо смельчаков отправляются наводить порядок – все это мы видели, и не раз, но игровая вселенная настолько хороша, что на штампы попросту не обращаешь внимания.

### Total Annihilation: Kingdoms

| Жанр: | Real-Time Strategy |
|---|---|
| Издатель: | Cavedog Entertainment |
| Разработчик: | Cavedog Entertainment |
| Объем: | Один CD |
| Дата выхода: | 25 июня 1999 года |



■ Скриншоты некогда красивой игры сегодня совсем не впечатляют.



■ Kingdoms – лебединая песня компании Cavedog.



***Total Annihilation: Kingdoms*** появилась в магазинах в июне 1999 года и сразу же возглавила чарты многих стран мира. Однако интерес к игре быстро прошел, и продажи резко уменьшились. Почему? Да просто геймеры надеялись увидеть сиквел ***Total Annihilation***, одной из лучших стратегий XX века, а Kingdoms не оправдала ожидания. На смену научной фантастике пришло фэнтези. Поклонникам серии такие трансформации не понравились. А новых фэнов Kingdoms не привлекла.
Тем не менее стратегия у Cavedog Entertainment получилась неплохая. Старый добрый геймплей Total Annihilation, четыре непохожие друг на друга противоборствующие стороны плюс любопытный сюжет – разве не здорово? Вдобавок количество ресурсов сократилось с двух до одного (мана), а микроменеджмент стал отнимать меньше времени. Скорее всего, Kingdoms погубил ряд проблем с балансом: к примеру, мощные морские юниты были только у одной расы.

5 ЛЕТ НАЗАД

## БЫЛИ КОРСАРАМИ, СТАЛИ ПИРАТАМИ



■ У игры от «Акеллы» мало общего с диснеевским фильмом.



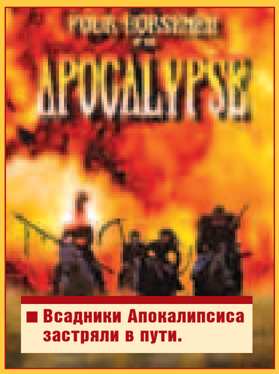
■ Джек Воробей: «Корсары»? Не знаю, не играл».

Компания **TDK Mediactive** получила права на издание во всем мире игр по мотивам фильмов «Дом с приколами» и «Пираты Карибского моря». Напомним, что оба фильма созданы не по мотивам книг или комиксов, а на основе популярных аттракционов «Диснейленда». И «Дом с приколами», и «Пираты Карибского моря» добрались до кинотеатров в 2003 году и имели большой успех (особенно «Пираты»).

По любопытному стечению обстоятельств в июле 2002 года одновременно с анонсом TDK Mediactive **Bethesda Softworks** открыла официальный сайт ***Sea Dogs 2***. Как ты, вероятно, знаешь, эта игра должна была выйти в России под названием ***«Корсары 2»***. Однако западный издатель убедил руководство **«Акеллы»** переименовать проект в ***Pirates of the Caribbean***, изменить сюжет и выпустить в качестве довеска к фильму.

## АПОКАЛИПСИС 3DO

Издательство **The 3DO Company** балансирует на грани финансового краха. Казалось бы, фирма, владеющая правами на суперуспешные серии ***Might and Magic*** и ***Heroes of Might and Magic***, не должна испытывать проблем с деньгами. Ан нет, океан бизнеса опасен, и не каждому дано выплыть на берег невредимым. Для стабилизации финансового положения 3DO взяла кредит в июле 2002 года на 15 миллионов долларов. В том же месяце был анонсирован мрачный шутер ***Four Horsemen of the Apocalypse***. Однако ни довести разработку до конца, ни рассчитаться с кредитом компания не сумела. В мае 2003 года издательство признали банкротом. Чтобы погасить долги, права на разные игры 3DO были проданы корпорациям **Microsoft**, **Namco**, **Crave Entertainment** и **Ubisoft**.




■ Всадники Апокалипсиса застряли в пути.

Последней повезло больше всех – ей достались «Герои» и Might and Magic.

## WARCRAFT III СТАВИТ РЕКОРД



■ Warcraft III доказал: Blizzard не халтурит.

Стратегия ***Warcraft III: Reign of Chaos*** наконец-то добралась до прилавков магазинов. Благодаря прославленным предкам (***Warcraft: Orcs & Humans*** и ***Warcraft II: Tides of Darkness***) и именитому папаше (**Blizzard Entertainment**) проект стал культовым еще до релиза. Его ждали, как второго пришествия Мессии. Предзаказы Warcraft III составили 4.5 миллиона экземпляров! Тем самым был установлен новый рекорд для компьютерных игр. Разумеется, Reign of Chaos без труда возглавила чарты продаж многих стран мира, включая США, Великобританию и Австралию.
Наградив геймеров за любовь отличной игрой, Blizzard тут же жестоко обломала всех с другим проектом. Официальный сайт ***World of Warcraft*** утверждал, что эта MMORPG выйдет в 2003 году. Однако в июле 2002-го представители компании предупредили фэнов: не ждите WoW раньше конца 2004 года.

10 ЛЕТ НАЗАД



■ Серия SimCity – козырной туз Maxis.

## ЦЕНА MAXIS

Издательство **Electronic Arts** поглотило студию **Maxis**. Владельцы последней за свою сговорчивость получили акции «электроников» на сумму 125 миллионов долларов. В накладе не остался никто: ценные бумаги EA из года в год стабильно растут в цене, а Maxis в 2000 году порадовала своих «хозяев» симулятором жизни ***The Sims***, ставшим компьютерным бестселлером №1. Кстати, любопытный момент: в пресс-релизе, посвященном поглощению Maxis, культовый гейм-дизайнер **Уилл Райт** (Will Wright) упомянут только раз, и то вскользь. Это сегодня он гуру, а тогда мистер Райт был всего лишь руководителем отдела разработок...



■ Thief подкрался незаметно...

## ЛУЧШИЕ НА ВЫСТАВКЕ

В 1997 году **E3**, выставка достижений игровой индустрии, прошла в конце июня в американском городе Атланта. Персональщиков больше всего заинтересовали два проекта: ролевая игра ***Fallout: A Post Nuclear Adventure*** от **Black Isle Studios** и экшен ***The Dark Project*** от **Looking Glass Technologies**. Fallout обещали выпустить уже в июле, однако релиз задержался до сентября. Что касается The Dark Project, то его переименовали в ***Thief*** и свет он увидел не в феврале 1998 года, как было запланировано, а лишь накануне 1999-го. Обе игры ныне считаются классикой, равно как и вышедшие впоследствии сиквелы.

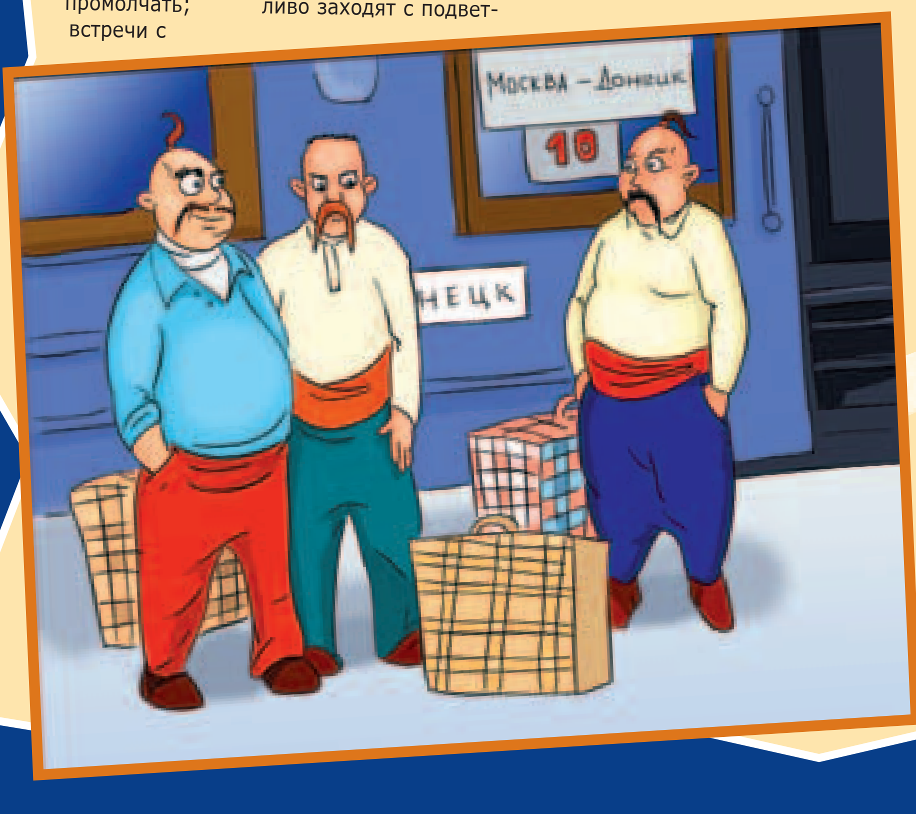
# ВОСТОЧНЫЙ ЭКСПРЕСС

**Лето – пора отпусков и, конечно, путешествий. Нашим читателям везет больше – они вольны ехать куда угодно, а мы – куда редакция пошлет. Сегодня я открываю летний цикл путевых заметок игрового журналиста, отправившегося с заданием на Украину, где собрался если и не весь цвет европейского игростроя, то уж пестики и тычинки – точно.**



Текст: Саша Глаголев

Знакомство с Украиной начинается с поезда «Москва – Донецк». А точнее, с Курского вокзала Москвы, который и сам по себе – частичка Малороссии. Истекающие п**о**том хохлы с выпученными глазами и клеенчатыми сумками в клетку размером с «Титаник» (размером с «Титаник» – клетки, про сами сумки лучше промолчать; встречи с ними не выдержит никакой айсберг) рвутся к вагонам занимать места согласно купленным билетам за час до подачи поезда на перрон. Воздух от рельсов до облаков пропитан запахом вчерашней курицы, пролитого пива, одеколона Dolce & Gabbana, купленного за 60 рулей в переходе метро, и, разумеется, чеснока. Запах несокрушим, как скала, и не исчезает даже при скорости ветра 10–15 метров в секунду, когда с мазаных хохляцких вагонов срывает соломенные крыши. Пронырливые цыганки со своим «дай, милок, погадаю» опасливо заходят с подветренной стороны, зыркают глазом – что бы слямзить, но от чеснока гибнут на дальних подступах. Ко всем перечисленным ароматам примешивается тонкий душок беспокойства за 900 долларов, заработанных частным извозом в Подмосковье и стиснутых сейчас между подошвой и стелькой – подальше от любопытных взглядов. Две сотни благополучно пропиваются по дороге в вагоне-ресторане, где сердобольные украинские официантки с радостью предложат землякам стакан минералки рублей эдак за 100 и наперсток водки с клофелином за... Нет, язык не повернется!





Поезд, не мытый со дня первого пробега (то есть лет 40), скрипит на поворотах треснутыми зеркалами в одном туалете и четырьмя нелегальными таджиками в другом, трясется всеми стоп-кранами и купейными дверями без ручек, но тащится на «Неньку Украïну», груженный по уши дешевой электроникой, еще более дешевым нижним бельем от ведущих домов моды и запредельно дешевыми фальшивыми гривнами, на которые украинцам услужливо поменяли настоящие рубли их же соотечественники – вагонные мошенники. Впрочем, по поводу гривен убиваться не стоит. Фальшивые или настоящие – разницы никакой. Деревяннее этой валюты только воспетый солнцем русской поэзии «У лукоморья дуб зеленый» и проводница, исполняющая обязанности и прочие пируэты, натурально, пьяная в дрова. На заплетающихся ногах (если вы способны представить себе заплетающиеся афишные тумбы) она два часа добирается из одного конца в вагона в другой



с заказанным стаканом чаю, а по дороге громогласно (хотя и невнятно) объявляет остановку непослушным языком, который случайно ошпарила титаном на низком старте. Чай за два часа – вопреки ожиданиям – остыть не успевает. Ибо украинские поезда донецкого направления нещадно отапливаются даже в июле – видимо, с целью показать: «Вугiллю у нас стiльки, що вам, москалям, i не снилося!» Москалям, разумеется, не снилось, поскольку уснуть в таком пекле просто невозможно. Хохлы, гордые за национальное добро, с достоинством потеют так, что постельные клопы выбрасываются из поезда на полном ходу. Цветы, прикрученные из каких-то особых эстетических соображений к потолку проволокой, вянут, хотя они, прошу прощения, пластмассовые. Чай самопроизвольно заваривается при комнатной температуре. А когда ты думаешь, что сейчас придет конец, приходит таможня.

Русские. Два часа ночи. Сонным таможенникам, каждый из которых в день – официально – зарабатывает больше, чем все эти гастарбайтеры-негоцианты, вместе взятые, за год, хочется обратно в прохладную постель. Равнодушно они оглядывают обделавшихся от страха нелегальных таксистов и растворяются в живительной темноте. На все про все минуты от силы три. Поезд стоит еще полчаса и не может отдышаться от радости.

Украинцы. Опять два часа ночи (до заставы час пути, но сказывается другой временной пояс). Заходят в вагон ротой, выводят пассажиров из купе, перетряхивают подушки и матрасы, примятые до толщины блина, хищно принюхиваются к запечатанной бутылке с «Боржоми», отвинчивают отверткой лампу с потолка вместе с цветами, вынимают плафон и светят фонариком в дырку в надежде отыскать оружие, наркотики, валюту и проституток – все, что смогут перепродать сами. Отправление задерживается на 20 минут, таможенники спрыгивают на ходу, рассовывая по карманам оставшиеся от вагона-ресторана таксистские доллары вместе со стельками.

«Ну наконец-то – хотя бы теперь забудусь в полудреме!» С этой мыслью путешественник закрывает глаза, но черный ночной вагон раздирает истошный вопль: «Колбаса копченая, крымская! Только что с завода! Лично для Кучмы! Сам воровал! За рубли, за гривны – недорого! Налетай!!!» Дверь туалета без стука отлетает в тамбур, и проход заполоняет тетка с талией в два земных экватора. Цепко оглядывает четырех давно не бритых таджиков, делает завлекательное движение бедром, из-за которого от косяка отлетает алюминиевая обивка, и мычит: «Мальчики, косметика!» Мальчики испуганно икают и прячутся под раковину. Внезапно двери с двух концов вагона распахиваются настежь, и навстречу друг другу выкатываются два татуированных сверху донизу детсадовца, оглашая предрассветные сумерки песней «Я начал жизнь в трущобах городских». Конкуренты с ненавистью прожигают друг друга глазами, однако выступления не прекращают и, задевая щеками стены по обе стороны коридора, голосят так, словно наступили один другому на причинное место. Благодарные слушатели снабжают нищих только что купленной колбасой в надежде, что те заткнутся, но малыши лишь презрительно морщатся и вопят еще пронзительней под аккомпанемент спутниковых телефонов, что тяжело оттягивают детсадовские шорты. Совокупная стоимость двух аппаратов превышает цену вагона с учетом амортизации.

Наконец, около восьми утра – минут за 10 до прибытия – в вагон прямо на ходу заскакивают донецкие таксисты в засаленных кожанках и, заглядывая в купе, за 50 долларов предлагают каждому встречному, включая четырех таджиков, с ветерком домчать их хоть до Таджикистана. Поезд замедляет ход. Проводница опохмеляется из титана и высовывает в окошко свой флажок. С зубовным скрежетом экспресс издыхает, не дотянув до вокзала метров 10. Деловитые коробейники суют пассажирам из-под полы обратный билет до Москвы «без комиссии». Некоторые соглашаются и из вагона предпочитают не выходить. Для первого знакомства вполне достаточно.



*Сегодня ты прочел о приключениях в поезде, а в следующем номере читай о быте малороссийских разработчиков и встрече столичного гостя. Продолжение следует!*

# О НАБОЛЕВШЕМ




## ЧЕМ ИГРЫ ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ИГР ДЛЯ ДЕВОЧЕК, И КОГДА НАСТУПИТ ЭРА УНИСЕКСА

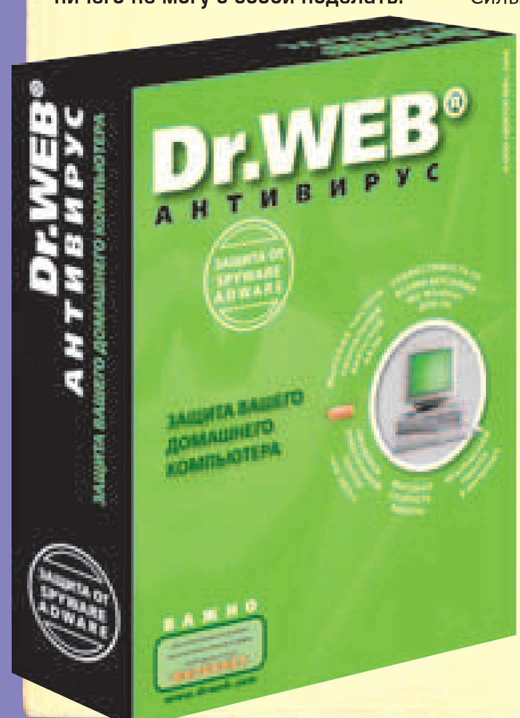
Приветствую! И снова в эфире ведущий популярной телевикторины «Угадай, чей нос» и автор блатного хита «Я ехал в багажнике бандитской машины...» – Иван Гусев. Хочу поделиться со всеми своей радостью – после моего слезного обращения к читателям в прошлом номере писать нам стали гораздо активнее. И самое главное, темы разные да интересные. Впервые за долгое время в рубрику «О наболевшем» вошли не все письма, на которые хотелось бы ответить. Но ничего, приберегу их для августовского номера. Кстати, нам все чаще пишут барышни. ЗдОрово! Некоторые читатели-парни жаловались, что у них не ладятся отношения с девушками, так как тем неинтересно слушать про компьютерные игры. Глядишь, через некоторое время все красотки станут разбираться в особенностях прокачки в ***World of Warcraft*** и будут назубок знать победные тактики в ***Supreme Commander***.

## ПИСЬМО НОМЕРА

**Здравствуй, уважаемая редакция. Пишу не оттого, что наболело, а просто захотелось поговорить о чувствах.**
**Случалось ли вам, пройдя игру, жалеть? Мне вот приходилось. Впервые грусть посетила меня после прохождения *«Космических рейнджеров 2»*. Жалел я о том, что больше никогда не вернусь в этот чудесный мир. Больше не будет тех переживаний и ощущений. Не будет первого убитого доминатора, первого купленного корабля...**
**А во второй раз взгрустнулось после окончания *Jade Empire*. Причины в основном все те же. И я считаю, что человек, пройдя игру по-настоящему хорошую, должен не только радоваться, но и хоть чуть-чуть жалеть.**
**И еще одна волнующая меня тема. Часто в играх нам предлагают выбор между темной стороной Силы и светлой, добром и злом, черным и белым. Я почти всегда выбираю добро. Мне это уже надоело, но я ничего не могу с собой поделать.**
**Мне просто совесть не позволяет. Поэтому я особо переживаю из-за одного случая. Игра – *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Там была миссия у гильдии воинов, когда герой под действием зелья вырезает деревню. Ему все люди кажутся гоблинами. И все бы ничего, но когда среди трупов я увидел девушку, которая час назад очень мило благодарила героя, в голове были две мысли: "Это всего лишь игра!» и «Как я мог?!» Это произошло почти год назад, но я до сих пор не могу забыть тот случай.**

***Янис "REDLINE"***

Прекрасно тебя понимаю, Янис. Хорошая игра – как легкая влюбленность. Ты встретил ЕЕ, ОНА была красива, немножко глупа, но безумно обаятельна. Сначала ты увлекся, потом полюбил, затем рассорился, помирился... Это, если не понял, я об играх говорю, не о девушках.
Кстати, по поводу темной стороны Силы ты тоже верно подметил. Сам не люблю безобразничать в играх – воспитание не позволяет. Озорники из **Bethesda Softworks** вынудили тебя набезобразничать в ***Oblivion*** и теперь ты мучим чувством вины? Прежде всего сходи к психотерапевту и серьезно поговори с ним. А потом напиши нам о результатах беседы – любопытно, что он тебе посоветует. Ну и, конечно же, нужно подать в суд на Bethesda Softworks и потребовать компенсацию морального вреда за полученную психическую травму. Заодно, может быть, подружишься с Джеком Томпсоном и попадешь в телик.
Мы же за доброту и порядочность дарим тебе антивирус **Dr. Web**.



# О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, суперский журнал **«PC ИГРЫ»**! Пишет вам PILOT из далекого сибирского города Сургута. Я хочу вас поблагодарить за то, что ваша редакция вообще существует! Давным-давно, в 2004 или 2005 году, я был обычным мальчиком, который, как и все, ходил в школу, делал уроки, спал, опять шел в школу... Жизнь моя была однообразной и скучной, но как-то раз, проходя мимо лотка с прессой, увидел обложку одного журнала... Да, это были «PC ИГРЫ».
Я раньше не увлекался играми, но благодаря вашему журналу меня будто затянуло в бескрайний игровой мир. За день я прочитал журнал и понял свое призвание. С той минуты я только и думал, что об играх и о компьютерах. Это не отразилось на моей учебе и отношениях с близкими. Ваш журнал сделал меня более интересным в общении с одноклассниками, которые тоже увлекаются играми.
Я могу долго перечислять, чему научил меня ваш многоуважаемый журнал, но не буду. Я от всей души говорю вам спасибо и желаю вам процветать много лет!!!

*PILOT*

**Привет, PILOT. Спасибо за хвалебное письмо. Наши рекламодатели очень любят подобные признания. Они думают: «Какой чудесный мальчик – постоянный потребитель нашей продукции! Все-таки не зря мы платим огромные деньги «PC ИГРАМ», рекламируя наши продукты». А мы в редакции благодаря тебе набиваем карманы денежными купюрами и не вылезаем из баров и боулингов. Шутка!**
**Знаешь, мой тебе добрый совет – если думать только об играх и компьютерах, жить становится так же скучно, как когда только ходишь в школу, спишь и кушаешь борщ. Я вот, например, в отличие от тебя, пока писал ответ на письмо, успел подумать о *Tomb Raider: Anniversary*, субботней поездке на пикник, японском мультсериале «Меланхолия Харухи Судзумии» и втором ребенке, которого вынашивает моя разлюбезная супруга Полина Леонидовна. Не забывай и ты о разнообразии радостей жизни. И обязательно послушай последний альбом Элтона Джона – по приколу.**




Здравствуйте, многоуважаемая редакция.
Во-первых, почему вы ничего толком не пишете о *Final Fantasy XI*? Просто интересно, что эта за игра? Во-вторых, меня интересуют эмуляторы. Выложите **ePSXe2**! Это легально. А игры сами будем покупать. Ведь эмулятор PlayStation 2 не помешает PC-геймерам! Кто не хочет поиграть в *Gran Turismo 4* или *Metal Gear Solid 3*?

*Frionel*

**Дорогой Frionel! Ты же прекрасно знаешь, как называется наш журнал и о каких конкретно играх он рассказывает. Так зачем же тебе запонадобился ePSXe2? Во-первых, насколько я знаю, этот эмулятор весит сущие килобайты и скачивается за две минуты на допотопном модеме. Во-вторых, он ни фига не работает. Чтобы ePSXe2 выдавал более или менее приемлемое количество кадров, тебе, Frionel, нужен поистине суперкомпьютер, коим ты вряд ли обладаешь. Ну и, в-третьих, если ты действительно собираешься покупать лицензионные PS2-игры по 1500 рублей, зачем эмулятор? Не проще ли приобрести саму «Соньку» – она же сегодня стоит дешевле средненькой видеокарты? Не волнуйся, мы не будем считать тебя предателем. У меня самого, например, есть расчудесная Nintendo DS, с которой я люблю поваляться на диване и поиграть во что-нибудь простенькое, но безумно увлекательное.**
**P.S. Final Fantasy XI – это MMORPG. Хорошая. И мы о ней пишем по мере возможностей.**

Я покупаю ваш журнал довольно давно и скажу откровенно, слоган для журнала был выбран не глупым человеком. И что еще более приятно, не глупые люди воплотили суть слогана в жизнь. На мой взгляд, вы действительно Правильный журнал о компьютерных играх, и я надеюсь, что мое мнение как самого главного критика для вас не пустой звук. Как же приятно ощущать, что за N денег в месяц на меня работает целая толпа народу, и эта толпа делает все, чтобы меня не потерять.
Читая ваш журнал, я понимаю, что вы влияете на мой выбор (конечно, косвенно, но все же), и у меня сложилось впечатление, что вы можете направлять мой интерес с одного проекта на другой. И вот тут возникает вопрос. Не боитесь ли вы в будущем стать оружием пиара? Однажды вы уже стали таким оружием (правда, по вашим словам, вас использовали) - вспомните проект *Lada Racing Club*.

*PeSo*

**Игровые журналисты – как наивные барышни. Девушки очень хотят любить и зачастую приписывают своим «принцам» качества, которых у тех в помине нет. А потом жестоко обламываются, когда выясняется, что их избранники – хамы, жмоты, свиньи и целуются отвратно. Вот так и мы, услышав о новом игровом проекте, надеемся на лучшее. Не спешим ругать, даем шанс. «Ну а вдруг действительно шедевр будет!» – мечтательно вздыхаем мы. И делимся своими надеждами с тобой, читателем. Не со зла, не из желания мозги запудрить, а по доброте душевной. Мы – хорошие. А издатели – злые, злые, злые. У них нет сердец, одни деньги на уме. Они обещают нам мечту, звездочку с неба, неземное блаженство. И, увы, иногда обманывают. Так что не обижайся на нас, ведь постепенно мы избавляемся от девичьей наивности. «Графика как в *Crysis*? Сюжет лучше, чем в *Dreamfall*? Нелинейность прохождения? Умный AI? Не верим!» – говорим мы теперь особо зарвавшимся пиарщикам и гоним их поганой метлой из редакции.**

# О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуй, уважаемая редакция. Свои вечера я периодически провожу за игрой ***Disciples 2*** – отличный выбор для случая «Заняться нечем». И так случилось, что оставила я своего героя без должного внимания минуты на три, а он мне и говорит: «Чего изволите, СЭР». Меня это возмутило. Неужели эта игра по идее предназначена только для Сэров? А кто о нас, о Дамах, думать будет? Ведь девушки играют не только в ***The Sims***. Вот и хочу задать вопрос: неужели разработчики, создавая свои игры, делят их на мужские и женские? По моему мнению, это неправильно.

*С уважением, Эва.*




**Спасибо за письмо, Эва. Спешу объяснить тебе, откуда пошла подобная неравноправность полов в играх. Видишь ли, индустрия электронных развлечений не сильно отличается от политики. Пока и там, и там заправляют мужчины. И разработчики, создавая игры, видят в качестве конечных пользователей их продукта таких же парней, как они сами. Однако постепенно ситуация исправляется. В политике все больше женщин. В Финляндии, к примеру, президент – дама. В Германии страной руководит канцлерша.**

**В игровой индустрии тоже намечаются перемены. Женщин-геймдизайнеров уровня Сида Мейера или Уилла Райта пока нет, однако слабый пол потихоньку вытесняет мужиков с руководящих постов издательств. И эти строгие дамы говорят: «Нашей компании нужно выпускать больше проектов, нацеленных на девушек». За последние полгода состоялся уже десяток конференций на тему «Чего хотят женщины... от игр». А хотят они не только The Sims, *Syberia* и *American's McGee Alice*, но и *World of Warcraft*, и *Star Wars: Knights of the Old Republic*, и *Heroes of Might & Magic V*, и, конечно же, *Bejeweled 2*. Им нравится расслабляющий геймплей, жизненные ситуации и интересные персонажи. А подводные лодки, космические корабли и крутые тачки – не очень. Однако женщины готовы идти на компромисс. Они и в симулятор подводной лодки будут играть, если помимо погружений и торпедных атак там будут вышеупомянутые жизненные ситуации и интересные персонажи.**

**В общем, разработчики уделяют все больше внимания слабому полу. Однако игр в стиле унисекс пока выходит довольно мало. Подожди еще лет пять.**

Добрый день\утро\вечер\ночь (ненужное зачеркнуть), уважаемая редакция!
Слышал, что в Москве открылось подразделение **Electronic Arts**. Значит ли это, что уже в нынешнем году можно ждать перевода горячо мною любимой игры *NHL*? Или в очередной раз люди, желающие видеть родной язык в игре, будут довольствоваться некачественными русификаторами?

*С уважением, Ex Alexeich*

**Представители Electronic Arts не раз заявляли о планах выпускать в России как можно больше качественно переведенных игр. В прошлом году вышла *FIFA 07* – полностью на русском и с хорошими комментариями Василия Уткина и Василия Соловьева. Думаем, скоро подобная участь постигнет и серию NHL. Компания «Софт Клаб», издающая в нашей стране хоккейные симуляторы EA, пока ничего не говорила по поводу локализации NHL 08, но надежда есть!**

Здравствуйте. Буду, как Путин, краток. Я недавно заметил, что последнюю пару номеров вашего журнала я купил просто на автомате. Я уже не вижу смысла просиживать штаны перед компьютером за уничтожением очередной толпы врагов, не хочу улучшать свой результат в заездах на сотые доли секунды, решать головоломки часами, бомбить флот врагов. Комп включаю, только чтоб музыку послушать, интернет юзаю, больше гулять стал, счастье... Вы не обижайтесь, но я перестаю читать правильный журнал о компьютерных играх. Вижу две причины: или скучными вы стали, или я вырос.

*Уже не читатель Правильного, [G]=R@Y*

**Дорогой G]=R@Y. Если ты все-таки по инерции купил и этот номер журнала, то знай: играм все возрасты покорны. Глупо считать, что вот, мол, у меня выросли усы и кое-что еще, пора бросать на фиг электронные развлечения. К твоему сведению, согласно социологическим исследованиям, в последнее время появляется все больше геймеров старше... 50 лет! Это не шутка. Сам посуди, вместо того чтобы сидеть на лавочке во дворе или петь песни в клубе ветеранов «Седая жемчужина», на пенсии можно проводить досуг за незамысловатыми казуальными играми и не скучать. А то и в «Контру» молодежь погонять, класс показать.**

**И нечего возводить напраслину на «PC ИГРЫ». Наш журнал не виноват в том, что у тебя временная игровая «импотенция». Но не волнуйся – это лечится. Хорошими играми, например.**

# О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, редакция самого правильного журнала всех времен и народов! В рубрике «Ретро» вашего всеми любимого журнала Иван Гусев (в рубрике «Старое & доброе») часто пишет: «Многие не захватили время этой игры» (или что-что вроде того). О ком он говорит? Кто эти «многие»? Я, будучи в трезвом уме и светлой памяти, играл почти во все, о чем пишется в этой рубрике. А ведь прошло всего 15 лет моей скромной жизни! Мой первый комп был IBM 486! Я наизусть помню ***Duke Nukem***, ***Doom*** и прочее.

*Treton*

**Письмо господина Третона порядком удивило меня. Несложный арифметический подсчет подсказывает, что на момент выхода Doom ему исполнился годик, а Duke Nukem 3D увидел свет, когда он отпраздновал свой четвертый день рождения. И он уже сидел за 486-м и рубился, как большой. Поразительно! Однако, полагаю, не все читатели *«PC ИГР»* были вундеркиндами. Большинство твоих сверстников, Treton, начали геймерскую «карьеру» лишь в XXI веке. Они вряд ли станут играть в первый Doom, однако с интересом читают статьи на тему «Вот что раньше было круто». Для них и существует рубрика «Ретро». Хотя и ветеранам вроде тебя, наверное, тоже приятно вспомнить былое.**




Здравствуйте, ***«PC ИГРЫ»***! Дорогой Иван Гусев, этот вопрос я могу задать только вам. Я очень люблю ваш самый правильный журнал об играх, но дело все в том… как бы это сказать… я признаюсь ***«PC ИГРАМ»*** в любви по ночам. Вот, например, последнее из признаний:

Журналы интересные,
Большие и полезные.
Я люблю за это вас,
«PC ИГРЫ» – это класс!
Про новинки нам расскажут,
Даже видео покажут.
Как же все это чудесно,
И новости пишут честно.
Конкурсы Правильного лучше всех!
А призы только для тех,
Кто окажется умнее всех.
О наболевшем ты спроси,
Ответы сразу получи.
Спасибо вам я говорю
И всей душою вас люблю!

Помогите, пожалуйста!!! С уважением, А. Жариков

**Ну то тут можно сказать? Как бы юный геймер по ночам в любви ни признавался, лишь бы руки поверх одеяла держал. Особо беспокоиться тебе, Жариков, не о чем: мы с благодарностью принимаем ухаживания. Люби нас, дорогой!**
**Что же касается твоих стихов, то, скажем честно, читали и лучше. Титулов «Преемник Пушкина» и «Реинкарнация Есенина» ты пока недостоин. Говорят, страсть к девушке пробуждает талант гораздо сильнее любви к замечательному журналу. Попробуй на досуге. Кстати, начать можешь с Лары Крофт – она, как и мы, вряд ли отвергнет твою симпатию.**

Приветствую редакцию ***«PC ИГР»***! Унтер-офицер Люфтваффе Иван Гусев в номере за май написал про то, что нужно ввести рейтинги в России, и привел в пример своего сынишку! Но вы, Ваня, как-то однобоко рассмотрели проблему. Давайте взглянем на нее с другой стороны. Представьте, как может быть: подрос ребенок лет до 12-13, а родители не дают ему играть во взрослые игры, не пускают его к компьютеру и запрещают рубиться в классные шутеры и приключенческие игры, где есть насилие, кровь и прочее, не для, как вам кажется, детской психики. И вот они запрещают-запрещают, а ему играть-то хочется, и он только копит злость и обиду за то, что родители ограничивают его. И вот со временем он начинает вымещать свою злость на окружающих, начинает драться, воровать вещи из дома, хулиганить. В итоге он просто станет преступником.
Поймите вы, родители, чем больше вы запрещаете своему ребенку вещи, которые его интересуют, тем больше вероятность того, что у него будут проблемы с законом. Но и дозволять ему многого нельзя. К примеру, нельзя сажать 13-летнего мальчика за ***Manhunt*** или ***«Вивисектор»***. Россия – не Запад, у нас другой менталитет. Это у них на Западе подростки наиграются в игры и стреляют по людям в университетах и на улицах. Они не осознают ответственности за поступки. У нас же, наоборот, чем больше ограничивают детей, тем более они неконтролируемые. Пусть же лучше они сжигают свою агрессию на монстрах и нацистах в играх, чем на людях в реальной жизни!

*С уважением, Виктор Анохин*

**По-моему, Виктор, ты несешь вздор. Знаешь, что такое силлогизм? Силлогизм – это одна из форм дедуктивного умозаключения в формальной логике, когда из двух данных суждений (посылок) вытекает третье (заключение). Например:**
**1. Люди – разумные существа.**
**2. Виктор – человек.**
**Заключение: Виктор разумен.**
**Так вот, Витя, твои умозаключения нелогичны. Из того, что тинейджер не поиграет в «классный шутер», вовсе не следует, что он будет воровать вещи из дома и станет преступником. Ты еще скажи, что родители должны поить своих сыночков коньяком, иначе в детках начнут копиться обида и злость.**

# О НАБОЛЕВШЕМ

**З**дравствуйте, дорогая редакция! Расскажу вам одну историю. Однажды у меня на компе поселился *S.T.A.L.K.E.R.* Мы с ним поладили, собирали с трупов аптечки, играли с монстрами в «убивашки», а также в изрядно поднадоевшую мини-игру «Попади в высунувшуюся из-за стены часть тела врага».
В один прекрасный день я нашла на вашем диске патч для этой хорошей игры. И что я вижу? Игру надо начинать сначала, трупы, ключевые предметы и персонажи пропадают или проваливаются в пол, триггеры не срабатывают и т.д. и т.п. Спрашивается, зачем ставила: чтобы получить вместо одних глюков другие? Может, разработчики пошутили? Так ведь апрель давно закончился.

*За сим откланяюсь, Angie.*

**Вместе с тобой, Энджи, по погибшим сэйвам скорбят еще тысячи тысяч геймеров, установивших патч, не прочитав предварительно Readme к нему. Что касается новых глюков взамен старых, то в играх масштаба S.T.A.L.K.E.R. эта беда неизбежна. Разработчики исправили одну ошибку, но приобрели две новых. Ликвидировали их – возникли новые проблемы. Даже великая Blizzard Entertainment до сих пор выпускает «заплатки» к *StarCraft*, шлифуя баланс.**
**Мы сами не любим, когда разработчики и издатели скармливают нам сырые игры под видом финальной версии. Но в том-то и дело: ребята из GSC Game World не халтурили, а действительно старались. Не все получилось. Однако не ошибается только тот, кто ничего не делает.**

**З**равы буде, бояре!
Пишет вам один очень странный человек с не менее странным вопросом, на который надеется получить ответ. Когда наконец **«1С»** озвучит *The Elder Scrolls IV: Oblivion*?! Вы писали, что Oblivion не дублировали не из-за того, что, мол, времени не хватает, а потому что кто-то из игроков попросил этого не делать - им хотелось слушать голоса иностранных актеров. Но неужели нельзя взять и выпустить патч с русской озвучкой?! И пусть кто хочет - ставит, а кто не хочет - нет. Обидно, понимаешь. Ребята из «1С», ей богу, возьмитесь за голову...

*Николай aka Drag On*

**Локализация проекта уровня The Elder Scrolls IV: Oblivion – поистине титанический труд. Перевод сотен страниц текста и запись на русском тысяч реплик занимает не день, не неделю и даже не месяц. К тому же пираты не дремлют и, пока официальная локализация не появилась на прилавках, потчуют геймеров контрафактом со своими кривыми «русефекациями». Поэтому зачастую отечественные издатели ограничиваются выпуском игры с субтитрами. И большое им спасибо за расторопность.**
**Что же касается патча с русской озвучкой... Ты явно недооцениваешь масштаб подобного задания. Это был бы не патч, а патчище! Но есть ли в нем смысл? Как ты думаешь, многие ли купят игру во второй раз только ради дубляжа? Трудно сказать.**




**П**риветствую, Самый Правильный! Хочу узнать ваше мнение. Недавно сравнивал две игры: ***Diablo 2*** и ***Titan Quest***. Я прошел Diablo 2 три раза, но по мне так Titan Quest лучше. Diablo 2, конечно, хит и сейчас, но графика давно устарела. Другое дело Titan Quest: красивая графика, дополнительные квесты, больший выбор вещей по сравнению с «Диабло». Надо проявлять к ней уважение. Titan Quest называют клоном, но разве она не интересна сама по себе? Почему клон? Лучше - достойное продолжение!

*Денис Комягин*

**Клон (от греческого klon — «ветвь, побег, отпрыск») – генетически однородное потомство растения или животного, образовавшееся в результате бесполого размножения. Или, говоря иначе, совокупность клеток, появившихся от одной общей клетки. И пускай Titan Quest не растение и не животное и состоит не из клеток, он прекрасно соответствует приведенному выше определению. Он – отпрыск Diablo, он – одна из веточек на древе action/RPG. Но если ты, Денис, так сильно любишь Titan Quest, то не обращай внимания на ярлыки. Один мой знакомый, к примеру, обожает *Desperados*, но терпеть не может *Commandos*. Ему, видите ли, не интересна Вторая мировая война. А про ковбоев нравится. Его право.**
**P.S. И все-таки не советую говорить в приличном обществе, что Titan Quest лучше Diablo II. Это – неправда.**

# О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, редакция самого правильного журнала о компьютерных играх! У меня возникла ужасная проблема! Некоторое время назад на станции полетела интернет-линия, поэтому я НА ДВА МЕСЯЦА осталась без своей любимой игры *World of Warcraft*. Сейчас линию починили, и я узнала, что для WoW нужны новые патчи. Так как я всего лишь бедная студентка, то ни скачать, ни добыть патчи у меня не получается. Слезно прошу прислать мне патчи от 1.9.4 по 2.0.6. Мой адрес: Россия, Приморский край, Уссурийский район, с. Корсаковка, д. 2, корпус Б, кв. 2.

*Ваша постоянная читательница Мила*

**Привет, Милочка (ты уж прости за фамильярность, но я со всеми девушками так). Соболезную тебе – два месяца без World of Warcraft! Небось ломка началась, спала плохо без привычной дозы приключений в Азероте? Должен тебя расстроить: выкладывать на диск патчи для WoW мы не будем – больно уж много их выходит, на все места не напасешься.**
**Пацаны, помогите Милочке из Корсаковки. Запишите ей болванку с нужными «заплатками» и отправьте в Уссурийский район. Вам не сложно, а ей приятно. Может, дама даже надумает отблагодарить вас и вышлет что-нибудь взамен. Например, фотку в бикини. Не упустите шанс, парни!**

Здравствуй, дорогая и глубокоуважаемая редакция моего любимого журнала **«PC ИГРЫ»**. Я – студент, и у меня в группе есть девчонка, которая читает журнал «Игромания». Мы все время спорим с ней, чей журнал лучше (хотя я-то точно знаю чей). И вот у меня возникает вопрос: какие у вас взаимоотношения с сотрудниками редакций других журналов, проводите ли вы какие-нибудь «баталии» между собой или вы не пересекаетесь?

*С глубоким уважением, Дима "KODi" Котляр.*

**С авторами из других журналов мы обычно пересекаемся по четвергам на одной заброшенной подмосковной свалке. Выстраиваемся друг против друга (справа – «PC ИГРЫ» и «Страна Игр», слева – «Игромания», «Навигатор игрового мира» и "PC Gamer") и начинаем обмениваться «любезностями»:**
**– Ну что, отстойники, опять у нас «Тему номера» слизали?**
**– Ваш специальный материал про геймеров-эксгибиционистов – фуфло полное!**
**– А к нам недавно в офис Питер Молине заезжал на чай, а в вашу редакцию на окраине даже Гоблин не попрется!**
**В общем, хорошенько так разогреваемся, а потом идем стенка на стенку. Деремся обычно до первой сломанной ноги. А потом расползаемся окровавленные, в изодранной одежде, но страшно довольные.**

Доброго времени суток, **«PC ИГРЫ»**.
Хочу рассказать, как я реферат по экономике писала. Итак, я твердо решила написать реферат сама. Проглядев список тем и не найдя ничего интересного, я все-таки выбрала «Россия на мировом рынке какого-либо товара». И примеры приведены: космическом, золота и т.д. И такая тоска меня взяла. В чернобыльскую зону тянуло страшно, видимо, охота за артефактами даром не прошла, звала до сих пор не доигранная *F.E.A.R.: Extraction Point*. И вот благодаря столь сильным душевным переживаниям я наконец-то прозрела. «Рынок какого товара интересует меня больше всего?» - подумала я. Правильно! Это рынок компьютерных игр! Я начала искать материал (а многое и искать было не нужно, потому что и так знала) и писать реферат. Так я смогла совместить приятное с полезным, чего и вам советую.

*L-динка*

**Не думай, L-динка, что ты одна такая умная. Мы еще смекалистее: занимаемся любимым делом (то есть играем) и за это зарплату получаем. А могли ведь на фабрике вкалывать, ножки для табуреток вытачивать.**
**Кстати, вышли нам, пожалуйста, свой реферат – очень хочется ознакомиться.**

На письма отвечал Иван Гусев

## WWW

## САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

http://forum.gameland.ru

### СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Будут ли игры по **Bleach**, **Death Note**, **Hellsing** и другим хорошим аниме-сериалам выходить на PC? Кстати, может, сделаете рубрику по аниме, как в «Стране Игр»? Это было бы здорово!

### ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Как ни странно, в редакции «PC ИГР» нет фэнов аниме. Да и, честно говоря, не место рубрике о японской анимации в журнале о компьютерных играх. Что же касается Bleach, Death Note и Hellsing, то едва ли они появятся на персоналке. Игры по аниме традиционно выходят на консолях, причем большинство – только в Японии.

### СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

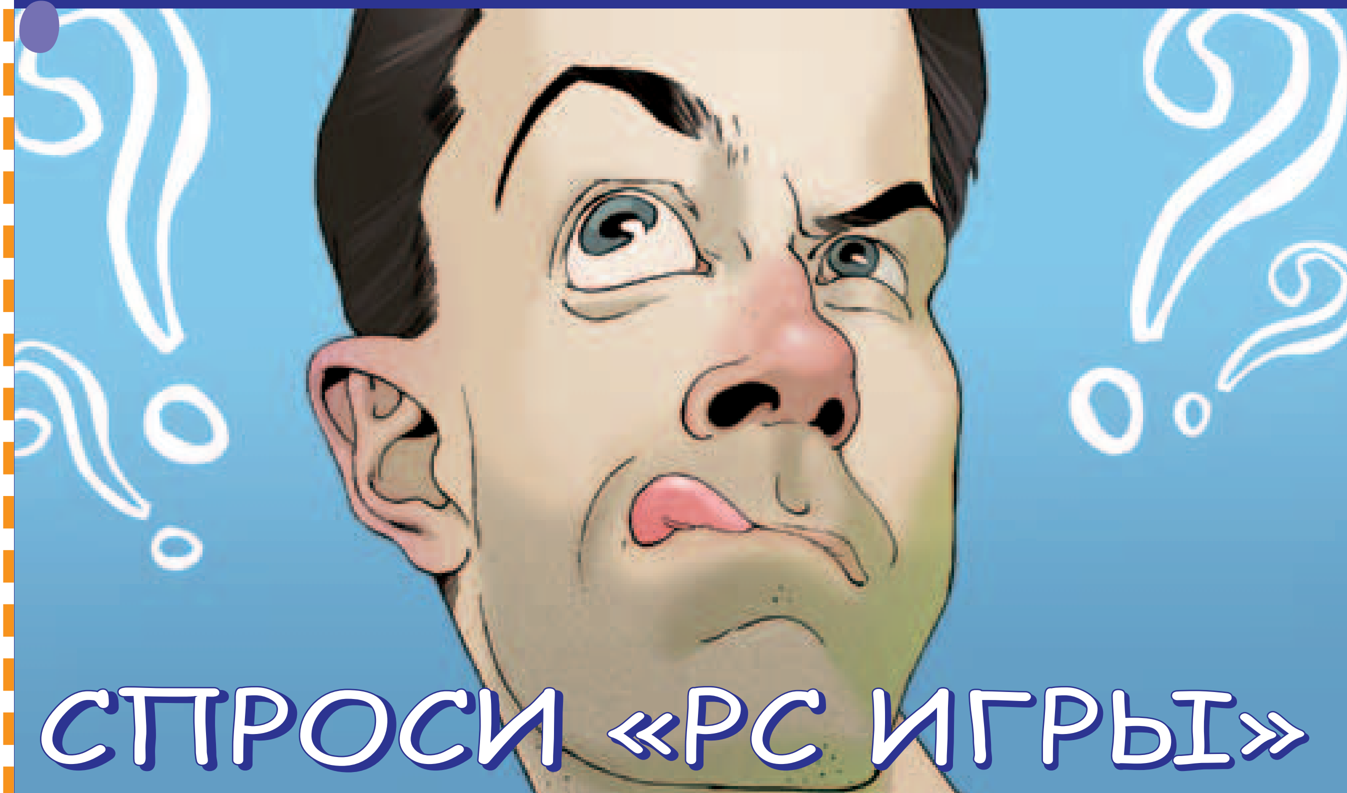
В майском номере Иван Гусев в рубрике «Отсебятина» написал о необходимости ввода возрастных рейтингов для игр в России. Статья попахивает госзаказом, поступившим из «цивилизованной» США. Может, Гусеву за эту статью повысили зарплату или дали путевку на южный курорт?

### ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Возможно, это всего лишь совпадение, но известный журналист Иван Гусев, проработавший в «PC ИГРАХ» не один год, недавно переехал на постоянное место жительства в Сан-Диего, штат Калифорния, и теперь оттуда сотрудничает с редакцией.
Неужели... неужели ему действительно заплатили?! Так много?! Черт!



***Чем отличаются “Games for Windows” от прочих игр?***
***Почему вы поставили Carbon предвзятую оценку?***
***Когда выйдет четвертая часть Prince of Persia?***

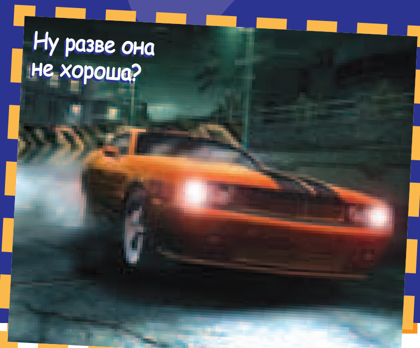


# СПРОСИ «PC ИГРЫ»

? Привет, работники самого правильного журнала о компьютерных играх! Раньше я хвалил вас в своих письмах, но на этот раз вы меня не на шутку рассердили. Перечитав номера за прошлый и нынешний годы, я пришел к выводу, что некоторые игры получают предвзятые оценки. Как правило, завышенные. Например, в 36-м номере Павел Демин поставил никчемной гонке *Need for Speed Carbon* девять баллов! А двумя месяцами ранее Алексей Ларичкин пел дифирамбы *Dark Messiah of Might and Magic*. Ответьте честно, вам за статьи издатели приплачивают?

*Санек*

! В прошлом номере мы уже отвечали на подобное письмо, но раз читатели просят (на форуме подобных сообщений – пруд пруди), ответим еще раз. Предвзятых оценок в нашем журнале нет и никогда не будет. Каждую игру автор обозревает, что называется, с чистого листа. А если задние мысли и есть, то геймплей все расставляет по местам. Кроме того, редактор, получив материал, тщательно проверяет все указанные в статье факты. Изучает информацию из внешних источников. Если появляются сомнения в том, что автор подошел к статье добросовестно, мы устанавливаем игру на редакционный компьютер и проходим ее самостоятельно. Подобные случаи – редкость, но порой мы поступаем именно так.
Что касается оценок ***NFS Carbon*** и ***Dark Messiah***, то дело тут все-таки не в предвзятости. Просто твое мнение не совпало с нашим. Так иногда бывает, особенно с долгожданным проектом. Все от него ждут чего-то небывалого, а выходит – набрасываются с кулаками. Вот и ты, решив, что тебя обманули, пытаешься обличить якобы продажных рецензентов. Не переживай, журнал «PC ИГРЫ» мзду не берет.



*Ну разве она не хороша?*

? Здравствуйте, журналисты Правильного!
Пару дней назад я обнаружил в интернете картинку с обложкой Halo 2. Так вот, у нее, помимо названия в центре, в верхнем левом углу была странная надпись – “Games for Windows”. Что она означает, я не знал, а потому тотчас бросился искать ответ на разных страничках. Толком ничего раскопать не удалось. Но одно я понял: «Игры для Windows» чем-то отличаются от остальных. Подскажите: чем именно?

Evil Rage

! Ты абсолютно прав, подобные игры действительно отличаются от остальных. Чтобы повысить продажи новой операционной системы, корпорация Microsoft запустила масштабную рекламную кампанию. Ее негласный девиз таков: с помощью Windows Vista ты сможешь играть легко и непринужденно, прямо как на консолях.
Дабы слова не расходились с делом, Microsoft потребовала, чтобы все проекты с эмблемой “Games for Windows” соответствовали следующим требованиям:

# О НАБОЛЕВШЕМ

– устанавливались максимально удобно и быстро;
– поддерживали функцию Games Explorer для Windows Vista;
– если возможно, позволяли использовать джойстик от Xbox 360;
– поддерживали 64-битные микропроцессоры;
– отображались в двух режимах: обычном и широкоформатном.
Есть еще одно пожелание, которое в дальнейшем также может стать обязательным. Игра должна начинаться прямо во время установки. Будут ли разработчики учитывать данное требование Microsoft или пошлют ее куда подальше, пока не ясно.



Halo 2 не спасет даже Windows Vista.

**? Здравствуйте, мои кумиры! У меня к вам вопрос. Я купил недавно *Caesar IV* и не могу ее установить! Дело в том, что все системные требования у меня подходят, а игра требует дурацкий Daemon Tools четвертой версии! Так вот, для чего нужен этот «Даймон Тулс» и можно ли запустить игру без него?**

***Садохин Александр***

**!** Единственный способ запустить твою игру без Daemon Tools – обменять ее у продавца на лицензионную. Компания **«Софт Клаб»** локализовала четвертую часть «Цезаря» еще в ноябре прошлого года. Что касается самой программы, то в последнее время за ней закрепилась дурная слава. Практически все пиратские копии игр и фильмов запускаются благодаря DT. Некоторые приложения, заметив ее на компьютере, вообще отказываются работать. Хотя, по сути, DT совершенно безобидна. Она лишь использует готовые образы CD или DVD.

**? Здравствуйте, уважаемая редакция! Я самый преданный фанат серии Prince of Persia. На моем столе хранятся лицензионные версии всех его частей, пройденные по 5-10 раз. И мне непонятно, почему Ubisoft не хочет выпускать PoP 4. Неужели прошлые части были недостаточно хороши? Ответьте, пожалуйста, выйдет все-таки Prince of Persia 4 или нет?**

***maloi***

**!** На данный момент четвертая часть не анонсирована. Но зная, какой популярностью пользуется серия у геймеров, не удивимся, если **Ubisoft** тайно над ней работает. Тебе же, maloi, советуем взглянуть на свежие видеоролики ***Assassin's Creed***. Этот живописный экшен во многом напоминает «Принца». Но в отличие от твоего любимца появится в продаже совсем скоро – уже в ноябре сего года.



Assassin's Creed не уступает в зрелищности Prince of Persia.

**? Уважаемая редакция, за всю историю «РС ИГР» получала ли какая-нибудь игра десятку? Или такой игры нет? Заранее спасибо!**

***Ваш читатель из Ростова-на-Дону***

**!** Увы, за несколько лет работы мы так и не увидели ни одной игры, заслуживающей столь высокой оценки. Но это вовсе не значит, что проект подобного качества никогда не выйдет. Мы надеемся, что в нынешнем году появятся как минимум три величайших шедевра: ***Crysis***, ***BioShock*** и ***Hellgate: London***. На данный момент ни в одном из них нет очевидных недостатков. Так что все зависит от умения и усердия разработчиков.



BioShock – главный претендент на высшую оценку!

**? Привет, редакция «РС ИГР»! У меня вопрос: вышла ли русская версия Football Manager 2007, а то я ее нигде не могу найти? И что слышно о новой NFS, кажется, ее назвали *ProStreet*?**

***Андрей***

**!** Андрей, мы вынуждены тебя разочаровать. На территории России гениальный футбольный менеджер никто не издает. Единственное, что мы можем тебе порекомендовать, – ***FIFA Manager 2007*** от компании **«Софт Клаб»**. Правда, вышла она на английском языке.
Теперь о Pro Street. На этот раз **Electronic Arts** решила здорово удивить бывалых гонщиков. Из NFS разом исчезли ночной город, лихие гонки по запруженному машинами шоссе, полицейские преследования, жгучие красотки в юбчонках... Им на смену пришли закрытые треки и достоверная система повреждений. Чтобы порадовать нас покореженными машинами, EA заключила соглашения со множеством автоконцернов. Всего в игре представлено 26 различных марок!
Преобразился и тюнинг. Отныне новые детали всячески влияют на поведение автомобиля на трассе. Так что после работы механика нужно проверять авто с помощью аэродинамической трубы.
Раскрывать все подробности сейчас мы не будем, ведь ProStreet достойна отдельного материала.



Electronic Arts обещает: больше никаких уличных гонок!

**Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!**

КОНКУРС

# ГЛУБОКО ПОД ВОДОЙ



В этом безумном мире почти не осталось незыблемых вещей. Даже елки начинают желтеть и плодоносить. Но нашему конкурсу все нипочем. На этот раз тебя ждет пятерка убойных вопросов, посвященных шутеру BioShock. Отгадаешь – полугодовая подписка на Правильный и видеокарта **ATI Radeon X1950 PRO** твои. Ошибешься – отправишься в подводный город Rapture в чем мать родила. Свои варианты ответов высылай по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или электронной почтой на bioshock@pc-games.ru. Поторопись, письма принимаются только до 1 августа.

## ВОПРОСЫ

**1.** ***Как зовут создателя подводного города Rapture?***
**А.** **Доктор Штайнмен**
**Б.** **Эндрю Райан**
**В.** **Этлас**

**2.** ***С помощью какого предмета маленькие сестренки собирают адам?***
**А.** **Огромный шприц**
**Б.** **Механический черпак**
**В.** **Волшебный бур**

**3.** ***Кто руководит разработкой BioShock?***
**А.** **Кен Левайн**
**Б.** **Джонатан Чей**
**В.** **Ян Вогель**

**4.** ***Как называются в BioShock существа, вооруженные серпами?***
**А.** **Джамперы**
**Б.** **Глайдеры**
**В.** **Сплайсеры**

**5.** ***В разработке какой из указанных ниже игр участвовал Кен Левайн?***
**А.** **XIII**
**Б.** **Tribes: Vengeance**
**В.** **Pariah**
**Г.** **Deus Ex: Invisible War**

Каждый месяц, проверяя конкурсные работы, мы неизменно удивляемся, где читатели берут такие пошлые картинки? Подумать только, даже в «Метро-2: Смерть вождя» отыскали «клубничку». Вдоволь насмотревшись на веселящихся мужиков, мы решили объявить самое политкорректное состязание за всю историю журнала. Суть его проста: сфотографируй главную героиню (только не Лулу!) в один из наиболее ярких моментов игры. Например, взгляни на снимок с Моной из Max Payne. Взрыв! Девушка испугана. В руке – ствол. И заметь, сзади к ней никто не подбирается!
В награду за чистые мысли и художественный вкус автор лучшего фотопортрета получит видеокарту **PowerColor X1650 PRO**.
Почувствовав гордость за собственный конкурс, редакция перестает читать Playboy, но электронный адрес оставляет прежним: **shot@pc-games.ru**. Пиши, не стесняйся.






PowerColor

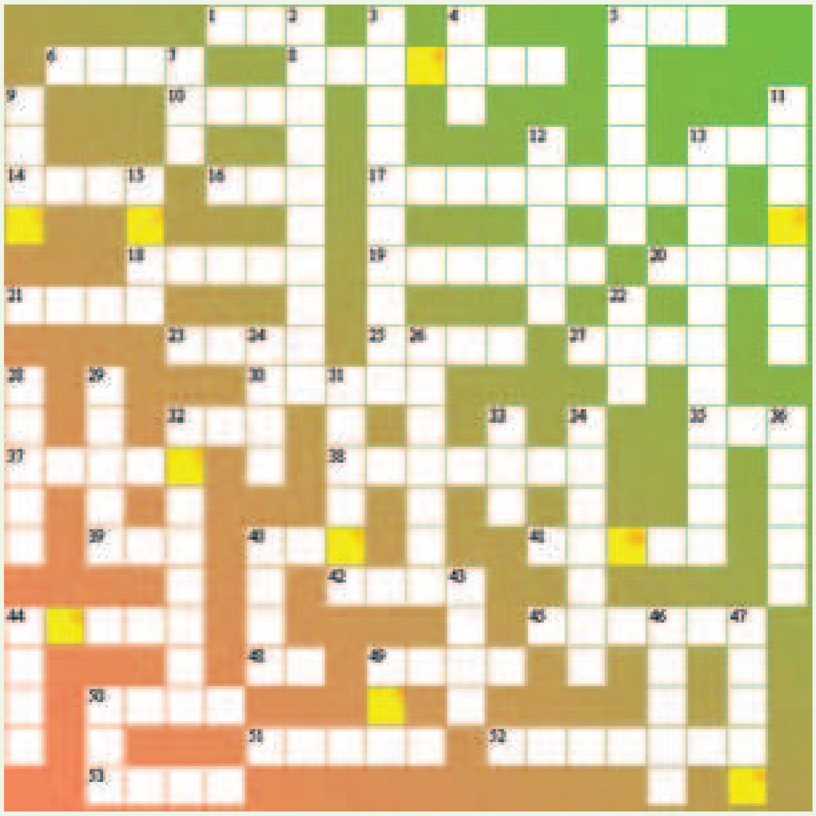
# ТЕЛО КАК УЛИКА

## МЕГА-BESTSHOT #7

ATI

# ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

**Традиционный кроссворд «РС ИГР»на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.**



## ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

**1.** Канадская фирма, выпускающая графические карты семейства **Radeon**.

**5.** Популярнейшая серия экшенов про Вторую мировую. Третья часть игры вышла только на приставках (аббревиатура).

**6.** Английская компания, ответственная за сетевую составляющую ***Dark Messiah of Might & Magic***.

**8.** Кейнос и Фрипорт – королевства какого мира?

**10.** Шагающий имперский транспортник из вселенной «Звездных войн». Встречался в ***Star Wars: Galactic Battlegrounds***, ***Star Wars: Battlefront***.

**13.** Проект **Firaxis Games**, вышедший в октябре прошлого года (аббревиатура).

**14.** Где происходит первая миссия в ***Commandos: Behind Enemy Lines***?

**16.** Самый «серьезный» герой экшенов.

**17.** Nupraptor the ********* – босс Nupraptor's sanctuary из ***Blood Omen: Legacy of Kain***.

**18.** Это должны помнить все геймеры-ветераны! Код, дарующий бессмертие в ***Doom***.

**19.** Фамилия главного героя ***Driv3r***.

**20.** Разработчики ***Breed***, ужаснейшего клона ***Halo***.

**21.** Один из главных героев ***Dreamfall: The Longest Journey***.

**23.** Вспомни имперского скаута, присутствовавшего в обеих Star Wars: Battlefront.

**25.** Фамилия известного дизайнера одежды, который продюсировал неплохую аркаду о буднях граффитчиков (вышла в начале 2006 года).

**27.** Легендарное фэнтези-произведение Толкиена (аббревиатура).

**30.** ***Armed & Dangerous.*** Вспомни одного из членов Lionhearts – жителя деревни Зингала.

**32.** Технология **NVIDIA**, позволяющая устанавливать в компьютере сразу две видеокарты.

**35.** Популярная на Западе конференция разработчиков игр (аббревиатура).

**37.** В ***Far Cry*** этот человек подсказывает нам дорогу и план дальнейших действий.

**38.** ********** Tower*** – проект чешской студии **Napoleon Games**.

**39.** Древний графический стандарт от IBM, позволяющий получать 16-цветную картинку в разрешении 640 на 350 пикселей (аббревиатура).

**40.** Азиатам игры под этим лейблом очень нравятся. В 2001 году на PC выходила RTS ***War of Heroes***, теперь вот ждем RPG/экшен ***Circle of Doom*** (аббревиатура).

**41.** Базовая постройка протоссов.

**42.** Оригинальное название ***Warcraft***-подобной стратегии, известной в нашей стране под именем ***«Огнем и Мечом»***.

**44.** Небольшая (как правило) программа, исправляющая ошибки в играх.

**45.** Культовая RPG-серия от **Piranha Bytes**.

**48.** Общепринятое сокращение игры, имеющей прямое отношение к вопросу №8.

**49.** Европейская рейтинговая система компьютерных и видеоигр, поддерживаемая Европейской комиссией.

**50.** ******* Men*** – серия игр про пластиковых солдат.

**51.** Чернокожий коп из ***Fahrenheit***.

**52.** ***Tom Clancy's Splinter Cell***, вышедший в 2004 году (одно из слов подзаголовка).

**53.** Крафтинговая специализация в ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar***.

## ПО ВЕРТИКАЛИ:

**2.** Первичный разговорный навык в ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***.

**3.** Разработчик ***Call of Duty: United Offensive*** (ответ впиши одним словом).

**4.** Имя одной из героинь ***Guilty Gear XX Reload***. Китаянка, предпочитающая красный цвет.

**5.** Хардкорным фанатам ***Fallout 2*** посвящается. Вспомни имя мальчика из Courtyard (бедняцкого пригорода Vault City), который потерял куклу «мистера Никсона».

**7.** Марке этих отечественных внедорожников посвящена целая игра.

**9.** Этот тип стрел встречается во всех частях ***Thief***. Помогает тихо передвигаться.

**11.** Бесплатный, хардкорный космосим, разработанный Мартином Швайгером.

**12.** Главный герой ***Blood 2: The Chosen***.

**13.** Создатель ***Codename: Panzers***.

**15.** «Арабская» раса в ***Rise of Nations: Rise of Legends***.

**22.** Компьютерный противник, симулирующий деятельность настоящего игрока.

**24.** Любопытный экшен, основанный на движке Source. Игроки должны убивать друг друга как можно более изящно и скрытно на борту корабля.

**26.** Одна из самых удачных мультижанровых игр (разработчик **Xatrix Entertainment**, 1994).

**28.** Высокотехнологичная раса вселенной Warhammer: 40.000.

**29.** Blood***** – самая сексуальная вампирша всех времен и народов.

**31.** Южнокорейский издатель MMOG.

**32.** Один из главных героев ***Sacred*** – женщина-ангел.

**33.** Наверное, это самая колоритная героиня серии ***Resident Evil*** (имя). В ***Resident Evil 4*** мы даже можем пройти ею игру.

**34.** **********: The Mansion*** – клон ***The Sims*** «клубничной» тематики.

**36.** Он дарует бессмертие, деньги, открывает карту местности и т.д.

**40.** Бессменный предводитель Brotherhood of NOD.

**43.** Разработчик ***Mobile Forces*** и ***Hostile Waters: Antaeus Rising***.

**44.** Первое оружие в ***Kingpin: Life of Crime***.

**46.** Физический движок, используемый во многих играх. Например, ***Age of Empires III***, ***F.E.A.R.***, ***Half-Life 2***, ***Company of Heroes***.

**47.** Система искусственного интеллекта, используемая Братством NOD (типа как EVA у GDI).

**49.** Когда в MMORPG режут монстров – это ***.

**50.** *** Security – самые слабые противники в F.E.A.R.

## КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_43@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажи на конверте слово **«КРОССВОРД»**). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 августа 2007 года включительно.

# ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

## на 6 месяцев – 1140 руб.
## на 12 месяцев – 2090 руб.
## (со скидкой)

## КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

## ВНИМАНИЕ!

**Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:**

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

**Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.**

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

**Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.**

### ПОДПИСНОЙ КУПОН

**ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «PC ИГРЫ»**

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

**АДРЕС ДОСТАВКИ:**

индекс ____
область/край ____
город ____
улица ____
дом ____ корпус ____
квартира/офис ____
телефон ( код ) ____
e-mail ____
сумма оплаты ____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

**Извещение**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала « «PC ИГРЫ» » с 2007 г. | |

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

**Квитанция**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала « «PC ИГРЫ» » с 2007 г. | |

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ФИРМА «1С»

Ino-Co Game Development

WWW.WARCODEX.RU

# КОДЕКС ПОБЕДЫ

Внимание! Фирма **«1С»** и компания **Ino-Co** проводят конкурс, посвященный пошаговому варгейму ***«Кодекс Войны»* (www.warcodex.ru)**. У тебя есть возможность не только прямо сейчас прикоснуться к одной из лучших стратегий этого года (которая, к слову, выйдет только грядущей осенью), но и выиграть замечательную приставку нового поколения **Xbox 360**.

## ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ, ТЕБЕ НУЖНО:

1. Установить демо-версию «Кодекса войны» с диска, прилагающегося к журналу.
2. Пройти все представленные в демке миссии.
3. Запаковать в zip-архив папку Profiles.
4. Выслать архив по адресу konkurs@ino-co.com с темой «Конкурс», личными данными и обратным адресом (не забудь указать индекс!) до 1 августа включительно.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

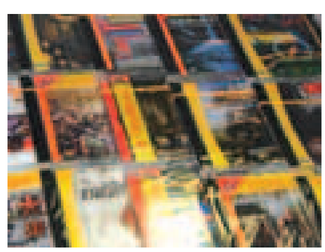
Победителями станут те, кто сможет пройти обе миссии за наименьшее количество ходов и сделает это максимально эффективно (не потеряет своих солдат, выполнит дополнительные задания и т.д.). Внимание! В профиле отображается только последнее прохождение. Однако ты можешь сохранить и отправить несколько вариантов.



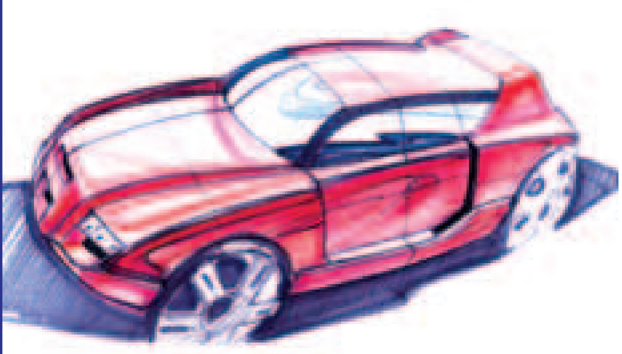
**Три лучших военачальника** будут награждены приставкой нового поколения от **Microsoft** – Xbox 360. Консоль Xbox 360 совмещает в себе производительность на уровне самых мощных PC, передовую графику формата HD (до 1920x1080 пикселей), поддержку звука Dolby Digital 5.1 и потрясающие сетевые возможности.



**Еще пятеро призеров** получат в подарок геймерскую мышь **Habu** от Microsoft. Созданная совместно с главным новатором в сфере игровой периферии **Razer** высокоэффективная проводная мышь Habu – это союз легендарного комфорта периферии Microsoft и технологии Razer Precision. Также будут разыграны 10 комплектов лучших игр от фирмы «1С».



**Журнал «PC ИГРЫ» совместно с разработчиками гоночной игры *«Адреналин 2: Час Пик»* проводит конкурс «Лучший автомобиль в стиле «Адреналин»!**



**Обожаешь крутые тачки и любишь рисовать? Тогда изобрази машину в стиле «Адреналин» такой, какой ты ее видишь. Творить можно как на обычном листе бумаги, так и в Photoshop'е.**

# ПОЛУЧИ НАСТОЯЩИЙ АДРЕНАЛИН!



**Авторы трех лучших работ получат призы – прокачанные радиоуправляемые модели автомобилей. Письма с рисунками присылай в редакцию журнала (101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ») или по электронной почте на ящик konkurs@gaijin.ru до 1 августа включительно.**

**АДРЕНАЛИН 2**
**ЧАС ПИК**

**Крутые тачки, рейсерское сообщество, драйвовая музыка и бодрящее видео – все это на сайте www.ADRENALIN2.ru!**

## ИТОГИ КОНКУРСА

## МЕГА-BESTSHOT #5

# КРОВАВЫЙ БАЛЕТ

Работ, запечатлевших причуды игровой физики, нам прислали немало. Явные фавориты среди игр, «предоставивших» забавные картинки, – ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** и ***Half-Life 2***. Но нам приглянулся скриншот из третьей ***«Готики»***. Мы искренне благодарны немецким разработчикам из **Piranha Bytes**, создавшим замечательный движок и тем самым подарившим нам 10 минут здорового смеха. Заодно отметим и Егора Соколова из села Палкино Костромской области, который не поленился заснять саблезубого тигра в необычной позе. За свои старания Егор награждается видеокартой **X1650pro** от компании **ATI**!





## ИТОГИ КРОССВОРДА №41

***ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ***

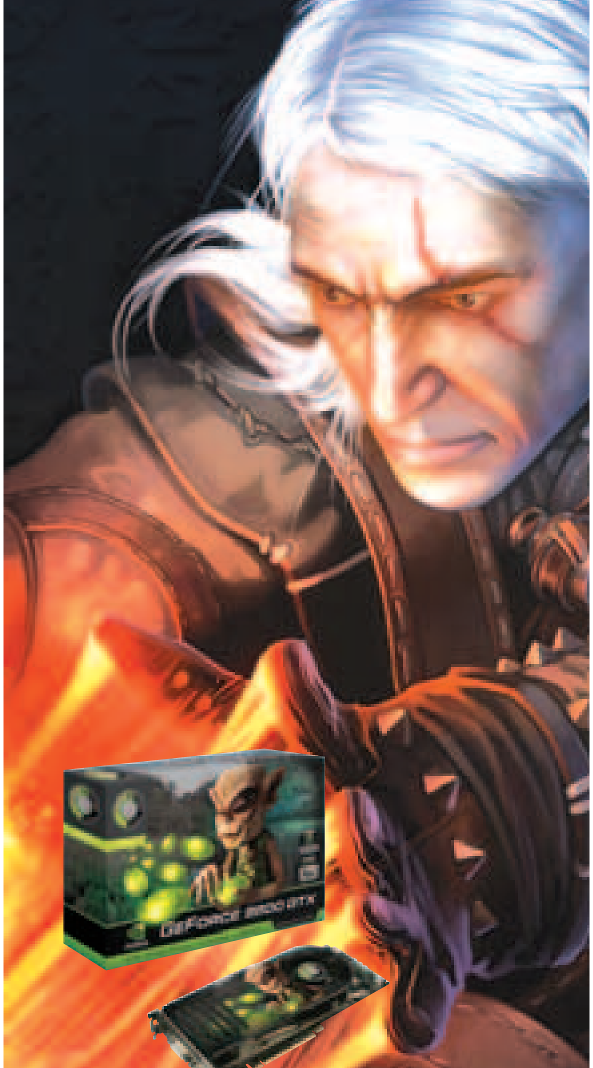
Памятуя о том, что краткость – сестра таланта, перейдем сразу к делу. Ключевое слово кроссворда, опубликованного в пятом номере **«PC ИГР»**, правильно определили 65 участников, трое из них получают призы. Трехмесячной подпиской на наш журнал награждается **ТАТЬЯНА ЛУКЬЯНОВИЧ** из села Камень-Рыболов, что в Приморском крае. А игры от фирмы **«1С»** отправляются во Владивосток и Нижний Новгород **ЕВГЕНИЮ МАШАЛОВУ** и **АЛЕКСЕЮ ТИХОНЕНКО**. Поздравляем!

***ПО ГОРИЗОНТАЛИ:***
**1** CARS
**3** WARP
**5** WII
**6** BILBO
**8** ARABALD
**9** KOTOR
**12** DEBUFF
**14** ABE
**15** DOOM
**16** TOM
**17** LUCY
**19** AGEIA
**24** FIFA
**27** ABBOTT
**29** DAGGERWOUND
**34** OTTO
**35** CRUZ
**37** UAZ
**39** NWN
**40** ELSPA
**41** THOMAS
**42** TERRA
**44** JOSHUA
**46** DAOC
**47** SAM
**48** ROCK
**50** CASH
**51** SSI
**53** LEONE
**54** FIRE
**55** RAYNE

***ПО ВЕРТИКАЛИ:***
**1** CHAPEL
**2** SUBWAY
**4** PHOBOS
**5** WOOD
**7** LIFT
**10** REDGUARD
**11** GDI
**13** WMA
**18** CHARDOT
**20** XFX
**21** VARG
**22** KOKU
**23** STEYR
**25** YAE
**26** CGW
**28** BOO
**30** GARD
**31** RATE
**32** OMERTA
**33** NEUROMANCER
**34** ORDER
**36** ZANAT
**38** ISO
**39** NOMADS
**42** TANK
**43** RPG
**44** JUBEI
**45** SMR
**49** HEX
**52** SC

**КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: PENUMBRA**

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1. Б; 2. Б; 3. А;
4. Б; 5. Г.



Уже и не припомним, когда в последний раз был такой аншлаг – 1500 присланных писем, причем большая их часть с правильными ответами. Оно и понятно – Сапковского в нашей стране уважают, а за проектом ***«Ведьмак»*** (он же The Witcher) следят пристально. Да и приз разыгрывался отличный – грех не попытать счастья. Победителя, понятное дело, пришлось определять случайным образом. Повезло **Александру Прищепе** из Владивостока. Ему достается крутейшая видеокарта **GeForce 8800 GTX** от **NVIDIA**. Поздравляем!

## ПРОФЕССИЯ - ВЕДЬМАК

ИТОГИ КОНКУРСА

# НА СКУТЕРЕ С ВЕТЕРКОМ

Фанаты мотогонок, конечно же, не могли проигнорировать конкурс от компании **«Панавто»** и нашего журнала. Еще бы – ведь на кону стоял стильный скутер **Baotian BT49QT-18**. Хотя далеко не все участники смогли правильно ответить на наши вопросы, на приз в результате претендовало 40 участников. Барабан удачи выбрал жителя столицы **ВАДИМА КАВУНА**. В самое ближайшее время счастливчик сможет погонять с ветерком по улицам Москвы.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:
1. 4; 2. 2;
3. 3; 4. 4.

*Приз предоставлен мотосалоном "Панавто"*





Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

# УДАЛЕННЫЙ КОНТРОЛЬ

## ПОМОЩНИКИ АДМИНА

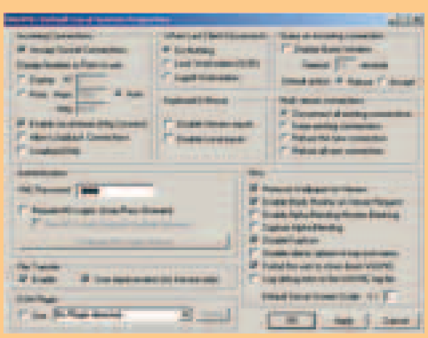
**В последнее время все больше людей именуют себя администраторами. Ты тоже можешь заправлять локальной сетью, созданной жителями соседних домов или даже домашней, объединяющей старые компьютеры, которые жалко выбросить.**

Чтобы стать администратором, прежде всего ты должен умело управляться с несколькими ПК, не покидая рабочего места. Проследить за тем, что происходит на экране другого компьютера, помогут программы из сегодняшнего обзора.

### ULTRAVNC 1.0.2

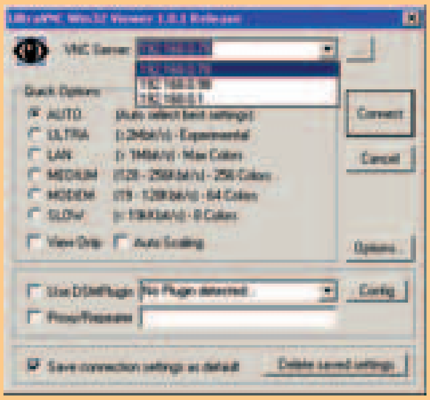
| ТИП ПРОГРАММЫ |
|---|
| Программа для удаленного администрирования |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| UltraVNC |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Freeware |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| www.uvnc.com/download/index.html |

**UltraVNC** – одна из тех программ, о которых говорят: маленькие, да удаленькие. Дистрибутив весит два мегабайта и включает сервер и клиент. Выбрать нужный компонент можно во время инсталляции. Установив сервер на удаленном ПК, не поленись тотчас его запустить – появится иконка в системной панели Windows. Не хочешь, чтобы ее видел тот, кто постоянно использует данный компьютер? Нет ничего проще. Кликни по значку правой кнопкой мыши и открой меню настроек. Дабы ограничить слишком любопытных пользователей, установи флажок в графе forbid the user to close down WinVNC. Теперь закрыть серверную часть программы на компьютере, где она установлена, не удастся. Также не забудь придумать пароль. Он здорово облегчит тебе работу.



**Первое, что нужно сделать после установки сервера, – настроить его.**

После того как серверная часть установлена, можешь начинать наблюдение. Запустив клиент впервые, введи IP-адрес удаленного ПК (начинается с цифр 192.168). Если ты его не знаешь, открой настройки (Пуск>Настройка>Сетевые подключения) и загляни в параметры подключения по протоколу TCP/IP.



**UltraVNC запоминает IP-адреса, к которым выполнялось подключение, но пароль нужно вводить каждый раз заново.**

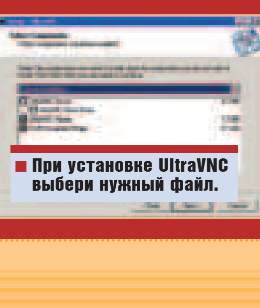
После подключения к удаленному компьютеру UltraVNC запомнит IP-адрес, и в следующий раз ты будешь вводить только пароль. Успешно связавшись, ты сможешь увидеть именно то, что ожидал, – экран чужого ПК. Авторы программы предусмотрели три основных режима работы. Тот, который используется по умолчанию, позволяет выполнять любые действия. Например, запустил пользователь программу, а ты ее взял да и закрыл, повел курсором вправо – ты переместил его влево… Такое противоборство выглядит очень забавно, особенно если тот, чьим ПК ты управляешь, никогда не слышал об удаленном администрировании. Более того, если этот кто-то – женщина, в следующую секунду она наверняка ворвется к тебе в комнату и выпалит, что на компьютер пробрался страшный вирус.

Иногда пользователи на подконтрольном ПК здорово мешают действиям администратора. Если тебе надоело бороться с ними, включи второй из доступных режимов работы – блокирование клавиатуры и мыши. Как бы сильно вредитель ни стучал по клавишам, как бы настойчиво ни водил мышкой по коврику, ПК не будет реагировать на его действия до тех пор, пока ты не отключишься.

Наконец, есть третий вариант, который понравится тем, кто не прочь понаблюдать за чужими действиями. В режиме View Only ты лишь следишь за тем, что происходит на экране ПК, но на твои команды программа не отвечает. Шпионить можно и в обычном режиме подключения, но в этом случае велика веро-

### КАК РАБОТАЮТ ПРОГРАММЫ ДЛЯ УДАЛЕННОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ

Почти все программы для удаленного администрирования состоят из двух компонентов: сервера и клиента. Клиент также часто называют вьювером или просмотрщиком. Серверная и клиентская части могут делиться на два дистрибутива или находиться в едином файле. В последнем случае во время инсталляции нужно выбрать, какой именно компонент установить на компьютер. Серверная часть устанавливается на удаленном компьютере, то есть на том, которым ты собираешься управлять, клиент – на администраторском. Клиент не может работать без сервера: чтобы следить за удаленным ПК, на нем обязательно должен быть запущен сервер. Дабы не бегать от компьютера к компьютеру каждый раз, когда хочешь взять управление в свои руки, сразу же после установки помести сервер в «Автозагрузку». Также обязательно проверь, задействован ли брандмауэр. Если да, то не забудь создать в его настройках правило, разрешающее работу с приложениями для удаленного администрирования. Дело в том, что при попытке подключиться к ПК любой брандмауэр решит, что компьютер атакуют, и оборвет связь.



**При установке UltraVNC выбери нужный файл.**

ятность, что ты случайно заденешь курсор и сидящий за удаленным ПК обо всем догадается.

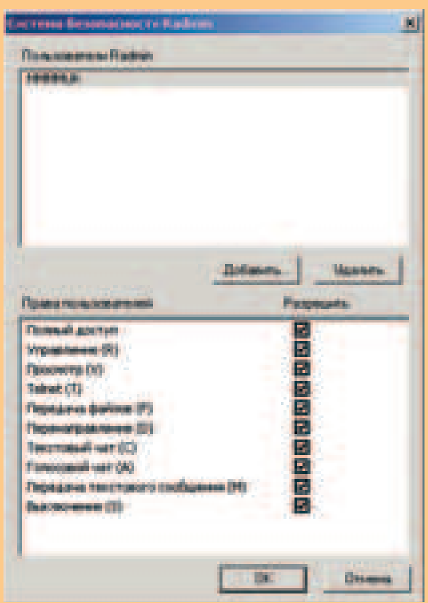
## RADMIN 3

| ТИП ПРОГРАММЫ |
| --- |
| Программа для удаленного администрирования |
| **ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ** |
| Famatech |
| **УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ** |
| Shareware, 1250 руб. |
| **АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ** |
| www.radmin.ru/download/index.php |

**Radmin** необычайно популярна как среди новичков, так и среди опытных администраторов. Причин несколько: во-первых, программа проста в настройке и без проблем работает с любым количеством компьютеров, а во-вторых, авторы сделали интерфейс на русском языке.

В отличие от UltraVNC для успешной работы приложения нужно не только установить сервер и клиент. Чтобы оградить сеть от нежелательных подключений, в настройках сервера задай права доступа, то есть составь список людей, которые смогут управлять компьютером.

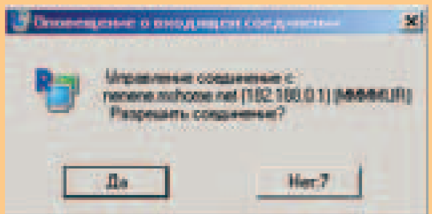
Полный доступ разрешать необязательно, ограничься просмотром. Для каждого пользователя установи пароль, который придется ввести при подключении с клиента. Таким образом, даже если за твоим компьютером окажется неизвестный, подключиться к серверу, не зная логин и пароль, он не сможет.



**В настройках сервера Radmin можно указать права доступа для каждого пользователя.**

Если ты полагаешь, что такой защиты недостаточно, прими дополнительные меры. Например, в разделе настроек «IP-фильтр» укажи диапазон IP-адресов, с которых возможно подключение. Защита сработает в том случае, если кто-то узнает твой логин и пароль и попробует добраться до удаленного ПК со своего компьютера.

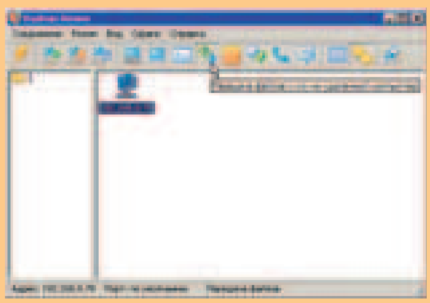
Еще одно полезное ограничение – подтверждение входящих соединений. Если в общих настройках сервера установить флажок «Запрашивать подтверждение у пользователя» и поставить переключатель в положение «Отклонить через указанное время», то при попытке соединиться с компьютером появится запрос: «Разрешить подключение?» Если через 10 секунд (время можно изменить) пользователь не согласится или выберет в окне запроса вариант «Нет», то связаться с удаленным ПК не удастся, несмотря на верные логин и пароль.



**Чтобы защититься от нежелательного подключения, установи запрос на согласие пользователя.**

В Radmin предусмотрено несколько вариантов работы: управление удаленным компьютером, просмотр экрана, передача файлов, текстовый и голосовой чаты. Выбрать режим можно в окне клиента перед подключением.

Соединившись в режиме передачи файлов, ты получишь доступ к окну, разделенному на две части. Слева отображаются файлы и папки твоего ПК, справа – содержимое жестких дисков удаленного компьютера. Делай с папками и архивами все что душе угодно: удаляй, переименовывай, просматривай свойства, а также переноси и копируй их с одного компьютера на другой.



**В окне клиента Radmin можно выбрать режим подключения.**

При подключении в режиме текстового чата на экранах обоих компьютеров появляются окошки для обмена сообщениями. Каждый пользователь может изменять имя, под которым он виден в чате, просматривать информацию о собеседниках, устанавливать статус «Отошел», менять цвет текста, создавать так называемые комнаты чата (каналы для избранных).

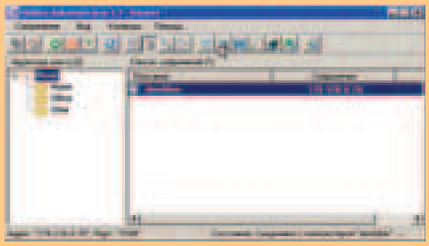
Практически все вышеперечисленные функции доступны и при работе в режиме

голосового чата. Для общения тебе понадобятся микрофон и наушники.

## HIDDEN ADMINISTRATOR 1.7

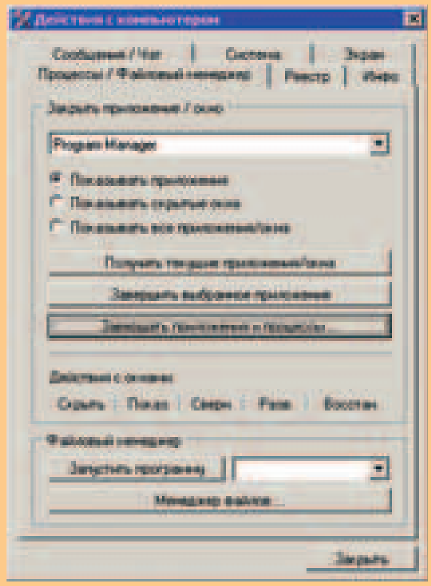
| ТИП ПРОГРАММЫ |
|---|
| Программа для удаленного администрирования |
| **ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ** |
| Rational Soft |
| **УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ** |
| Freeware |
| **АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ** |
| www.hidadmin.ru/pages/ru/download_ru.html |

Если тебе нравится Radmin, но у тебя нет лишних денег на покупку дорогой лицензии, смело ставь **Hidden Administrator**. Программа эта молодая, но довольно перспективная и, что самое приятное, распространяется по принципу Donationware. Это означает, что ты можешь спонсировать ее разработку, но только если захочешь. Если же у тебя нет лишних денег – не беда! Окно клиентской части Hidden Administrator здорово напоминает Radmin – появляется список компьютеров, которыми ты заведуешь, а также выбирается режим подключения: наблюдение за экранами, работа с реестром, управление файлами, чат.



**Hidden Administrator во многом похож на Radmin, но при этом бесплатный.**

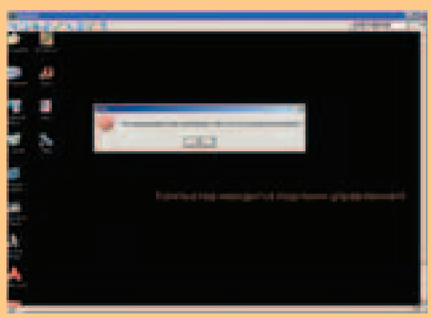
Дополнительные параметры управления появляются в специальном окне, которое открывается при подключении. При помощи этого окна можно выполнять разные системные действия, например перезагружать компьютер, переводить его в спящий режим, скрывать иконки на рабочем столе, сворачивать приложения, запускать и закрывать программы, а также изучать сведения об используемой на удаленном ПК операционной системе и объемах жестких дисков.



**Hidden Administrator: все настройки управления удаленным ПК собраны в удобном окошке.**

Если ты впервые пробуешь себя в роли администратора, тебе наверняка придутся по вкусу настройки под вкладкой «Сообщения/Чат».

Из этого окна ты можешь послать на удаленный компьютер текст любого содержания, который будет выглядеть как системная информация. Вряд ли получатель догадается, что уведомление об ошибке – всего лишь невинная шутка, а не грозное послание Windows. Еще один способ показать, что удаленный компьютер находится у тебя в подчинении, – вывести предостерегающую надпись на рабочий стол. Можешь задать размер и цвет шрифта, а также координаты размещения надписи.



**После таких ошибок и сообщений, оставленных при помощи Hidden Administrator, никто не усомнится в том, что именно ты управляешь компьютером.**

## REMOTELYANYWHERE – СЕРВЕР БЕЗ КЛИЕНТА

Все программы, рассмотренные в обзоре, включают серверы и клиенты. Выходит, что если один из них не установлен, то второй бесполезен. Ну а что делать, если есть компьютер, за которым нужно присматривать, но сам ты работаешь за разными ПК? Используй программу **RemotelyAnywhere Workstation Edition 8** (www.remotelyanywhere.com). Эта утилита состоит только из серверной части, а клиентом выступает обычный браузер. Работает она следующим образом: ты устанавливаешь программу на тот ПК, которым собираешься удаленно управлять. Отправляешь RemotelyAnywhere в «Автозагрузку» и запоминаешь IP-адрес компьютера, а также имя пользователя и пароль, который используется для входа в Windows.

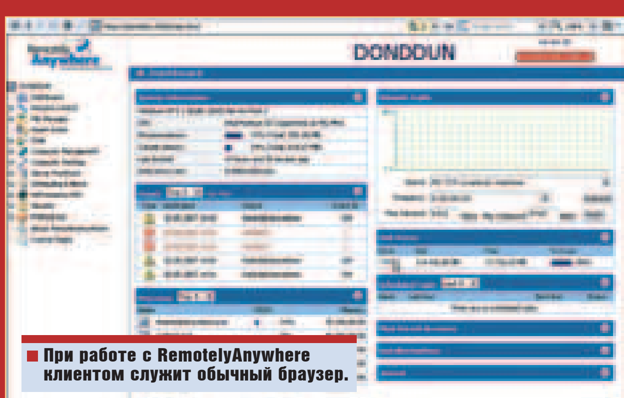
Чтобы получить доступ к удаленному компьютеру, введи в адресной строке браузера: https://IP-адрес:/2000. Появится страница с запросом имени пользователя и пароля. После успешной авторизации ты увидишь подробную информацию, в том числе список запущенных приложений, степень загруженности процессора, количество свободного места на жестком диске, общий объем оперативной памяти и количество свободных мегабайт, график сетевой активности, последние записи в журнале событий. Если удаленный доступ к компьютеру есть у нескольких людей, то, подключившись, ты можешь посмотреть статистику соединений, а также узнать, сколько человек подключено к нему сейчас.

Если другие программы для удаленного администрирования предназначены прежде всего для работы с чужими компьютерами, то с помощью этой удобно управлять собственным. Например, сидя в школе, ты можешь без труда проверить, как закачиваются файлы на домашнем ПК, или уточнить, не занял ли кто-нибудь его в твое отсутствие. Понятно, что и в первом, и во втором случае понадобится особое приложение, поскольку на компьютеры, которые стоят в интернет-кафе и школах, устанавливать программы запрещено.

При подключении к серверу RemotelyAnywhere в левой части окна браузера появляется список команд. Скажем, ты можешь смотреть, что происходит на экране удаленного компьютера, передавать файлы, управлять службами Windows, изменять права пользователей и так далее. Особенно удобны параметры из раздела Scheduling & Alerts. Если ты не уверен, что в нужное время сможешь подключиться к удаленному компьютеру, чтобы выполнить какое-нибудь действие, просто настрой планировщик заданий. Например, в нужное время компьютер самостоятельно перезагрузится, выключится, загрузит файлы через менеджер закачки и так далее. Дабы ты был уверен, что все идет по плану, настрой отсылку отчетов о выполненных поручениях на свой e-mail.

Пожалуй, главное, о чем нужно помнить, подключаясь к удаленному компьютеру с помощью RemotelyAnywhere, – большая красная кнопка в верхнем правом углу. Она обрывает соединение.

Не забывай нажимать ее после окончания работы.

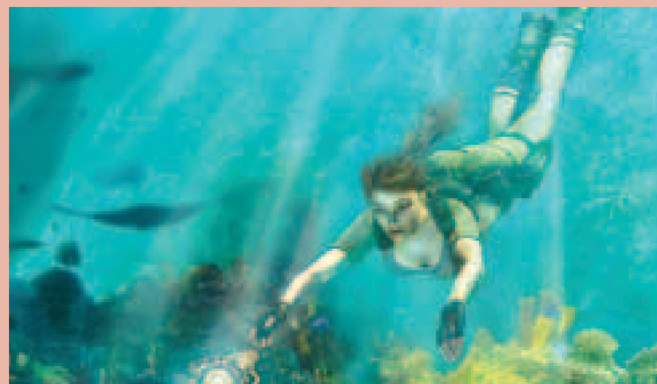


**При работе с RemotelyAnywhere клиентом служит обычный браузер.**


ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Игру доставят в день заказа
Call of Duty 3
1680 р.
Tekken Dark Resurrection
1260 р.
Lost Planet Limited Edition (region free)
2520 р.
PlayStation 2 (Slim)
4860 р.
Nintendo Wii
С игрой Wii Sports
5940 р.
Xbox 360
Premium
13500 р.
PlayStation 3
Rus (60 GB)
20790 р.
Играй просто!
GamePost
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

# Орки в космосе два



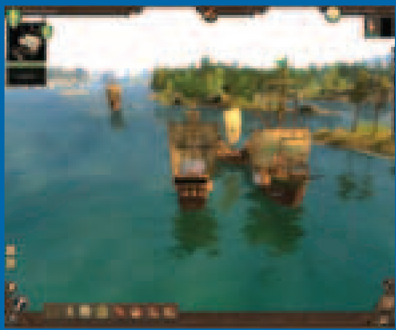


Старушка **Blizzard** наконец перестала трепать нам нервы и назвала следующий ориентир в море компьютерных развлечений – ***StarCraft 2***. Это значит, что встреча с обожаемыми орками из новой серии ***Warcraft*** пока откладывается на неопределенный срок, а Корея переходит в состояние вечного предпраздничного безумия – ее молодые киберспортсмены уже изучают будущие возможности юнитов, тренируют пальцы и запястья, а рядовые жители готовятся чествовать чемпионов мира. Однако это там, далеко впереди. Сейчас ты можешь насладиться видеопревью по игре, составленным нашими экспертами. Для выводов и далеко идущих предположений рановато, но общий стиль игры разглядеть можно уже сейчас. Этого мало? Мы приготовили также презентацию игры, сделанную ее создателями. Не пропусти: эти ролики – часть истории.
Однако, конечно, не всем по душе водить рамкой юниты в атаку, понимаем. Запусти тогда демо очередного раллийного шедевра от **Колина Мак-Рея**, гуру гоночных симуляторов. ***Colin McRae: DiRT*** – чего уж там, один из первых настоящих next-gen-проектов на PC. И уж, конечно, не последний. Любителям попрыгушек и пострелюшек обязательно стоит взглянуть на обновленную Лару – демо новой части ***Tomb Raider***. ***Tomb Raider: Anniversary*** уже здесь, с нами, словно и не было долгих месяцев ожидания. Ну а тем, кто не прочь крепко подумать, мы дарим демо ***Space Force: Rogue Universe*** – замечательной космической RPG, позволяющей бороздить красивейший космос в роли торговца или пирата, наводящего ужас на планеты и целые системы.
Естественно, в разделе игровых дополнений тоже притаилось много интересных вещей. ***Eve Of Destruction 2 v1.1*** – уникальная модификация, ведется разработка сразу двух ее версий, для ***Battlefield 1942*** и ***Battlefield***. ***Ground Zero Prototype 3*** превратит ***Doom 3*** совершенно в другую игру. Увлекательную, красивую, но – другую. Что это будет? Устанавливай, смотри, не станем портить впечатление. А вот **Awakening** просто заменит главного героя ***Half-Life 2*** – вместо приключений очкарика-профессора держите игру об охраннике **Адриане Шепарде**.
Сам понимаешь, диск содержит гораздо больше полезной информации. Патчи, shareware-игры, утилиты, карты. Рубрика «Киберспорт».

## PANDA ANTIVIRUS

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

## The Guild 2: Pirates Of The European Seas



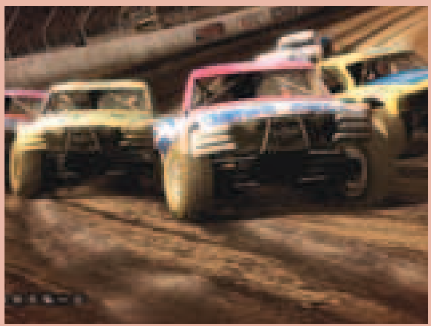
Демо-версия ***The Guild 2: Pirates of the European Seas*** позволит геймерам изучить новые особенности дополнения, а именно морскую торговлю и пиратские сражения. Доступна локация «побережье готов» и завоеванный княжеством Пруссии город Danzig. Игрокам предстоит вершить судьбу персонажа, у которого в его распоряжении есть небольшой деревянный домик. Можно вступить в гильдию торговцев или стать предводителем империи воров, наняться в стражники или грабить морские суда. Открытая часть территории является центром торговли янтарем, поэтому выгоднее всего начать с освоения этой отрасли. Изучая городские окрестности, жители сами будут предлагать мелкую подработку. Жестокие баталии разворачиваются в северных морях, в них следует поучаствовать при первой же возможности, ведь именно они являются изюминкой нового дополнения. Где будет жить главный герой, в грязной подворотне или в роскошных дворцах, зависит только от тебя.



## Colin McRae: DiRT



Демо-версия красивейшего гоночного симулятора Colin McRae: DiRT. Доступны две трассы, созданные на основе реальных маршрутов. На первой, кстати, можно состязаться с самим Колином Мак-Реем. Вторая местность носит название Mounte di li Conchi, она открыта как в однопользовательском режиме, так и в мультиплеере.
На выбор геймерам представлены три машины: Lckler Jimco buggy, Mitsubishi Lancer Evolution IX и Subaru Impreza WRX STI Spec-C. Реалистичная графика с завораживающими ландшафтами, непревзойденная модель повреждений и потрясающий драйв не дадут игрокам заскучать. Управление весьма непростое: проехать трассу, давя лишь на газ, не получится. Скорее всего, твой первый заезд закончится возле ближайших деревьев либо практически полным уничтожением транспортного средства. Тренируйся!



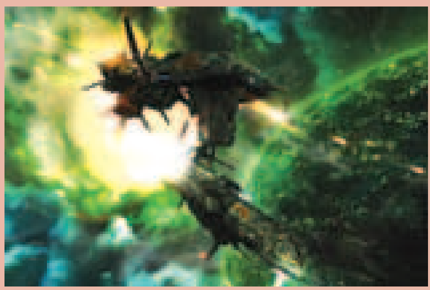
## Tomb Raider: Anniversary



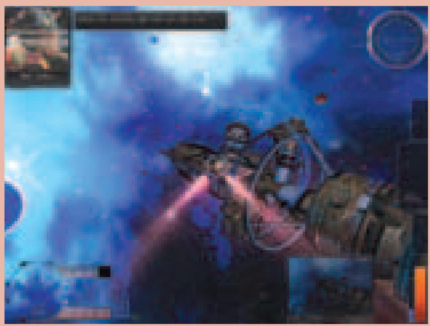
**Eidos Interactive** выпустила демо-версию новых приключений одной из самых популярных компьютерных героинь за всю игровую историю. Разглядеть технические новшества новой серии можно в единственном доступном уровне. В арсенале **Лары Крофт** пара любимых пистолетов и хлыст, с помощью которого нужно цепляться за специальные крюки. Разыскивать драгоценные артефакты будут мешать кровожадные волки и летучие мыши, а также враждебно настроенная стихия, которую следует усмирить с помощью специального механизма. Геймерам, как и раньше, придется лазить по скалам, выполнять опасные акробатические трюки и решать нехитрые головоломки. Никаких новшеств в графическом исполнении замечено не было, но разработчики обещают порадовать фанатов разными сюрпризами и неожиданными сюжетными поворотами.



## Space Force: Rogue Universe



Демо-версия прекрасного космического симулятора ***Space Force: Rogue Universe*** открывает геймерам небольшую часть огромной вселенной с несколькими планетами, обилием комет и метеоритов, черными дырами и, конечно же, инопланетными формами жизни. Любоваться великолепными пейзажами разных уголков галактики придется, увы, прямо из гущи сражения вблизи нашей планеты. Управлять истребителем довольно легко. В арсенале одно оружие, с помощью которого нужно уничтожить около десятка врагов, нападающих на межпланетные станции. Трехмерная графика не оставит никого равнодушным, разноцветные туманности и масштабы космических тел делают полет увлекательным до конца. Разработчик обещает интересный сюжет, большой выбор звездолетов и огромный выбор видов деятельности: от торговли до захвата рабов.





# НОВОСТИ

Центральной фигурой минувшего месяца, разумеется, стала компания **Blizzard**. Официальная презентация ***StarCraft 2*** на саммите Worldwide Invitational в Сеуле затмила решительно все прочие события. И конечно, материалы, посвященные будущему суперхиту, стали основными на диске этого номера «РС ИГР». Еще одним поставщиком новостей стала компания **Ubisoft** со своим мероприятием под названием Ubidays. Продемонстрировав внушительную линейку собственных проектов, крупнейший издатель надолго задержался в новостных колонках профильных изданий. В общем, дефицита новостей игровая индустрия, несмотря на приближающийся мертвый сезон, не испытывает. В этом номере мы расскажем тебе о таких проектах, как: ***Tom Clancy's EndWar***, ***The Need for Speed ProStreet***, ***Loki***, ***Age of Conan: Hyborian Adventures***, ***Blazing Angels II: Secret Missions of WWII***, ***Empire Earth III***, ***Stranglehold***, ***Sega Rally Revo***, ***Shadowrun***, ***Brothers in Arms: Hell's Highway***, ***Fury***, ***Cleopatra: A Queen's Destiny***.



# РЕВЬЮ

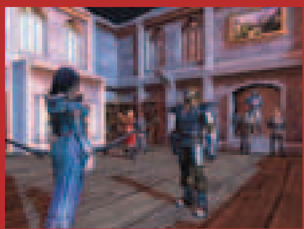
## Two Worlds

Убийцы ***Oblivion*** не вышло. Вышло скорее недоразумение. Несбалансированная, не слишком приятная на вид и, что самое главное, скучная RPG мало кому сможет составить конкуренцию. Предполагалось, что ***Two Worlds*** придется нелегко, но разработчики как-то совсем прохладно отнеслись к собственному проекту. Игра получилась тусклой и невнятной. Two Worlds сложно порекомендовать даже поклонникам жанра: ничего нового в ней они не обнаружат. По сути, это плохо отлаженная копия всех ролевых стереотипов – удачных и не очень. Познакомиться с игрой можно для галочки, а также для того, чтобы убедиться: даже раскрученные проекты могут быть на удивление безликими.



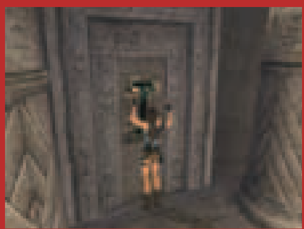
## Spellforce 2: Dragon Storm

***Dragon Storm*** – качественное дополнение, в котором содержатся все основные черты ***Spellforce 2***. Ролевая составляющая несколько доработана, а вот стратегическая часть осталась все такой же бестолковой и прямолинейной. Однако, если ты собираешься весело провести за игрой несколько вечеров и запросто покончить с ней, тебя ждет разочарование. Огромное количество основных и побочных квестов не дадут пройти игру быстро и без напрягов. Дополнение получилось действительно массивным, а это в общем лестное замечание для любого адд-она. Не обошлось, конечно, и без недостатков, а более подробно о них мы рассказываем в нашем видеообзоре.



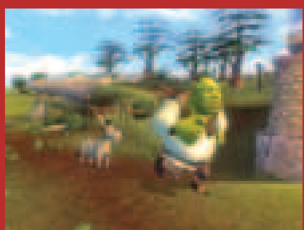
## Tomb Raider: Anniversary

Возвращение к тому, с чего все начиналось 10 лет назад, вне всяких сомнений, удалось. По-прежнему главное в игре – это прыжки, нередко выверенные вплоть до секунды и миллиметра. Никуда не исчезли и довольно простые головоломки, связанные с манипулированием предметами, и динамичные перестрелки с разнообразными противниками, и легко узнаваемый мир ***Tomb Raider***. Более того, остались и традиционные недостатки: камера порой откровенно издевается над игроком, а система сохранения делает все, чтобы мы как можно больше времени провели, наблюдая за акробатическими маневрами **Лары Крофт**. Но настоящих поклонников сериала ведь это не остановит?



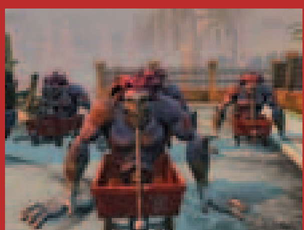
## Shrek the Third

Трехмерный платформенный экшен по мотивам одноименного мультипликационного фильма. На этом можно было бы рецензию и закончить, подобной характеристики вполне достаточно, чтобы решить: стоит ли покупать игру или лучше обойти ее стороной. В ***Shrek the Third*** действительно нет неожиданностей. Очень простая система боев, знакомая сюжетная линия, известные персонажи и сеттинг – что еще нужно для желающих бездумно провести время перед монитором? Конечно, не помешала бы качественная графика: недостаток полигонов и размытые текстуры уж слишком бросаются в глаза. Возможно, игровой процесс все компенирует?



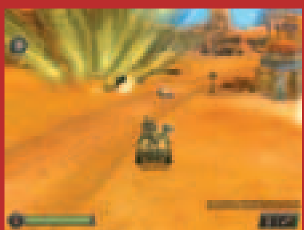
## Monster Madness: Battle for Suburbia

Вероятно, ***Monster Madness*** суждено стать классикой жанра shoot'em'all. Игровой сюжет явно повторяет мотивы ***«Живых мертвецов»***, игровой процесс динамичен, городские пейзажи вполне соответствуют атмосфере, а честная физика и высокая интерактивность – это очень приятный бонус для всех, кто в теме. А в теме, наверное, все – на досуге после тяжеловесных стратегий и высокотехнологичных сетевых шутеров весело пострелять в оживших мертвяков и хорошенько отдохнуть. Если не считать мелких недостатков, которые мы более подробно обсудим в нашем видеообзоре, ***Monster Madness: Battle for Suburbia*** можно рекомендовать самой широкой аудитории игроков.



## Ex Machina: Arcade

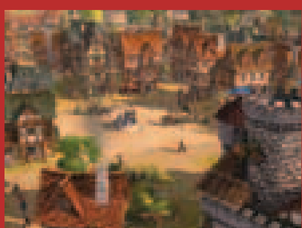
***Ex Machina: Arcade*** – типичные гонки на выживание, по сути экшен. Разработчики явно решили выжать из довольно успешной по отечественным меркам вселенной все, что только можно. Название игры полностью оправданно. Это действительно Ex Machina, решившая побыть немного в аркадном жанре. Все всем должно быть знакомо. Собираем бонусы, уничтожаем противников и таким образом проходим восемь миссий. Игре явно не хватает разнообразия, но по большому счету ругать ее не за что. Ex Machina: Arcade достаточно динамична, чтобы некоторое время демонстрировать аддиктивность, а приятная, пусть и простенькая, графика радует глаз.



ПРЕВЬЮ

## The Settlers VI

На Ubidays разработчики ***The Settlers VI*** наконец продемонстрировали широкой публике реальный игровой процесс очередной части своего знаменитого стратегическо-экономического шедевра. Если говорить кратко, впечатляет. Удалось и сохранить атмосферу, и расширить при этом игровой процесс. Огромное внимание разработчики уделили мелким деталям: The Settlers VI ушла от условностей настолько, насколько это позволяют современные технологии. Мы действительно наблюдаем в действии жизнь поселения, управляем и корректируем ее. При всем при этом следует отметить прекрасную графику и качественную анимацию.



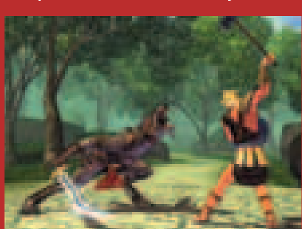
## Tom Clancy's Splinter Cell Conviction

Сэм Фишер изрядно постарел, а вдобавок ко всему разработчики оставили его без фирменных гаджетов, предложив разобраться с коварным врагом голыми руками. Правда, не только ими. Высочайший уровень интерактивности, который пока даже не с чем сравнить, позволяет использовать против хорошо вооруженных противников все, что только попадется на пути. Судя по всему, это станет главной изюминкой ***Tom Clancy's Splinter Cell Conviction***. Кроме того, по-прежнему производят приятное впечатление графические возможности движка игры. Толпы NPC на улицах, замечательные тени, почти живые улицы незнакомых пока городов...



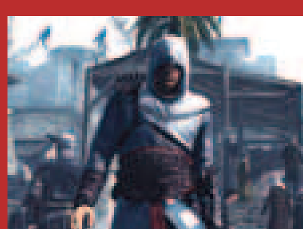
## Gods and Heroes: Rome Rising

На Sony Gamer's Day'07 компания-разработчик представила яркий и запоминающийся проект на PC под названием ***Gods and Heroes: Rome Rising***. Продемонстрированный трейлер не только отвечает на ранее появившиеся вопросы, но и предлагает новые. Мы попытались справиться с непростой задачей и выяснить, что же готовит нам **Sony** этим летом. Судя по всему, нас ждет внушительная и более чем оригинальная игра. Gods and Heroes: Rome Rising уже миновала стадию закрытого бета-теста, так что совсем скоро с разработкой **Perpetual Entertainment** смогут познакомиться все желающие. И, конечно, самые актуальные подробности ты найдешь у нас.



## Assassin's Creed

Это, наверное, один из самых эффектных проектов, которые издательство продемонстрировало на Ubidays. Чуть больше года назад компания **Ubisoft** изменила свои планы и подтвердила, что ***Assassin's Creed***, изначально разрабатываемый для next-gen консолей, выйдет в том числе и на PC. Это решение можно только поприветствовать, хотя оно и предсказуемо: французское издательство умеет считать деньги и не любит их терять. Судя по тому, что было продемонстрировано на Ubidays, Assassin's Creed должен выйти совсем скоро. А значит, уже можно примерять на себя маску средневекового наемника-убийцы, быстрого, скрытного и чрезвычайно опасного ассасина.







# SPECIAL

## Презентация StarCraft II

**Blizzard** умеет не только разрабатывать гениальные игры, но и грамотно их анонсировать. Презентация ***StarCraft II***, прошедшая в Сеуле на саммите Worlwide Invitational, наглядно это продемонстрировала. Разумеется, одним превью по самой многообещающей стратегии отделаться в этом номере не удалось бы. Тем более слова разработчиков достойны того, чтобы донести их до каждого игрока в том виде, в котором они звучали. Слова-то, как ни крути, исторические! Представляем вашему вниманию официальную презентацию StarCraft II.

## Видеотур по студии Lionhead

Оказаться в гостях у самых креативных разработчиков в мире, наверное, мечтают многие. Отчасти удовлетворить любопытство игроков поможет видеотур по студии **Lionhead**. Кстати, офис разработчиков может по праву называться студией – творческая атмосфера ощущается даже на экране монитора! Кроме того, вас ожидает рассказ самого **Питера Мулине** (Peter Molyneux) о главном проекте Lionhead под названием ***Fable 2***. Несмотря на то что издатель не торопится анонсировать проект на PC, с известной долей вероятности можно предсказать, что в накладе мы не останемся.

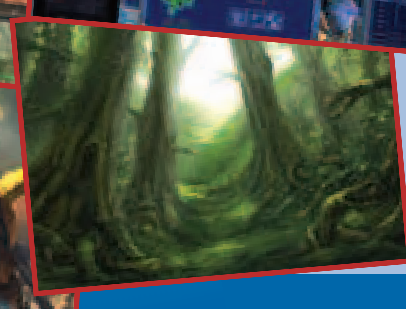
## КРИ 2007: Интервью с разработчиками Jagged Alliance 3

На стенде **«Акеллы»** мы в числе прочих пообщались и с разработчиками ***Jagged Alliance 3***. Проект с непростой судьбой вызывает интерес самой широкой аудитории, и ответы на самые животрепещущие вопросы вы можете услышать в интервью на этом диске. Сразу можно сказать, что, несмотря на боевое прошлое, у игры самые радужные перспективы. Обстоятельный рассказ о том, что Jagged Alliance будет представлять собой в итоге, с легкостью тебя в этом убедит.









## Eve Of Destruction 2 v1.1



По всем законам жанра модостроения после выхода очередной игры серии модификация переходит на более совершенный движок. Так было и с ***Eve Of Destruction***. Однако опыт показал, что идея с переносом модификации на движок ***Battlefield Vietnam*** неверна. Являясь тотальной конверсией, Eve Of Destruction смотрелась как мини-мод (к слову, все моды на современную тематику для ***Battlefield 2*** страдают тем же). На этом фоне возвращение на движок ***Battlefield 1942*** было логичным, как и начало работ над версией для Battlefield 2. В итоге сейчас развиваются сразу два Eve Of Destruction: первый для Battlefield 1942, второй – для Battlefield 2. Несомненный плюс ***Eve Of Destruction 2*** – это первая работа для Battlefield 2, которая по праву может считаться тотальной конверсией. Здесь не используется ни одна модель оружия, техники или пехоты из оригинальной игры. Идеологически Eve Of Destruction 2 сильно отличается от предшественника: боев с применением техники здесь почти нет, все решается при помощи M-16 и АК-47.



## Battlefield 2

Помимо ***Eve of Destruction 2*** тебя ожидают четыре карты, предназначенные как для сетевой игры, так и для одиночного прохождения. В первую очередь стоит обратить внимание на карту ***Midway***, римейк одноименной локации из ***Battlefield 1942***. Как и предшественник, новый Midway отличается высокой динамикой боевых действий. Каждый клочок земли здесь по 10 раз будет переходить от одной команды к другой.





## Counter-Strike: Source

Соотношение карт для режимов ***Counter-Strike*** и ***Defuse*** в этом месяце достигло привычных значений. Под классическое освобождение заложников выделены ***cs_Minioffice beta 1*** и ***cs_Totius Drive v1***. Тем, кому больше по душе подрывные работы, мы приготовили ***de_Candybar v1.0, de_Delta-mill 2***, ***de_Napoli*** и ***de_ThePit beta 1***. Напоследок стоит взглянуть на ***gg_Ancient*** и ***gg_Murdersite***, здесь на руки выдают только пистолеты.





## Age of Empires III

В этот раз тебя ожидают шесть карт, созданных в расчете на режим ***Skirmish***. Большинство из них представляют собой равнины, где изредка встречаются маленькие озерца. Исключение составляет лишь работа под названием ***Team Archipelago V***, созданная специально для любителей морских баталий. Территория здесь состоит из нескольких островов, и перемещаться между ними можно на кораблях.





## Arma: Armed Assault

Как и в прошлый раз, дополнений для ***Armed Assault*** немного, зато они радуют своей проработкой. В первую очередь стоит отметить ***Vilas Alien Pack*** – адд-он, добавляющий в игру бронетранспортер морских пехотинцев из фильма о чужих. Также в игре появляются сами морпехи и их оружие, включая огнеметы и пулеметы. Достоин упоминания и адд-он ***BMD-1 v2.0***, добавляющий российскую БМД-1.



## Ground Zero Prototype 3



По традиции модификации для ***Doom 3*** выходят редко, зато они часто становятся по-настоящему громким событием. В прошлом месяце таким модом стал ***Shambler`s Castle***, нынешний диск также содержит кое-что интересное. Поклонникам Doom 3 название ***Ground Zero*** наверняка знакомо: этот мод уже появлялся на наших дисках, но тогда это было не более чем начало пути. Версия, которую мы представляем в этом месяце, смотрится намного интереснее. Создатели мода все еще предлагают тестовый вариант Ground Zero, но на сей раз она обладает полным набором фич, которые окажутся в финальном варианте. Посмотреть есть на что: авторы закончили систему характеристик персонажа и она действительно работает. Не менее интересно выглядит система повреждений: отныне здания можно разрушать. Для того чтобы насладиться всеми нововведениями, в ***Ground Zero Prototype 3*** предоставляется один уровень. В игре предусмотрены настройки, благодаря которым можно подобрать себе противника или противников по силам.

## Awakening



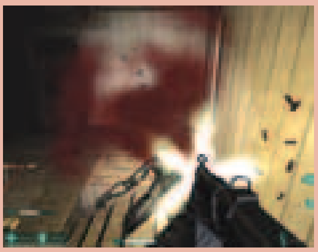
Последние несколько месяцев были урожайными на моды. Беда в том, что подавляющее большинство из них заточены под сетевые баталии, поклонникам одиночных модификаций остается лишь завидовать обладателям быстрого интернета. К счастью, не всем командам интересен сетевой режим, и изредка хорошие сингловые моды все же появляются. В этот раз тебя ждет одна такая модификация, называется она ***Awakening***. На сей раз профессор с монтировкой остался не у дел: в качестве главного героя выступает капрал Адриан Шепард – тот самый, что был основным действующим лицом адд-она ***Opposing Force***. Бравый капрал провел не один десяток лет в анабиозе, и теперь он понадобился всем известному человеку с чемоданчиком. Шепарду предстоит немало опасных заданий, а общее повествование разбито на несколько эпизодов. Awakening по сложности прохождения значительно превосходит кампанию Фримена: врагов здесь намного больше, а аптечек и патронов катастрофически не хватает. Словом, будет интересно.



## Doom 3

Тем, кто устал от мрачных коридоров, мы предлагаем мод ***Mgib-Gib's Maze 0.1***. Если ты следишь за модами для ***Doom 3***, то эта работа покажется тебе знакомой. Действительно, нечто похожее уже выходило несколько месяцев назад, но теперь игроку противостоят не только обезьяны, но еще и туземцы. Действие Mgib Gib's Maze 0.1 происходит в лабиринте, сильно напоминающем тот, что известен по легендарной аркаде ***Pacman***.





## F.E.A.R.

Поклонники ***F.E.A.R.*** продолжают радовать новыми работами. В этот раз тебя ожидают уже пять карт, одна из которых, ***Beneath***, предназначена для одиночного режима прохождения. Карта получилась очень небольшой. Впрочем, солидная порция адреналина гарантирована. Тем же, кто предпочитает сетевые баталии, стоит взглянуть на работы ***NOLF2 Bahgdad*** и ***NOLF2 Siberia***, импортированные из ***No One Lives Forever 2***.





## Crashday

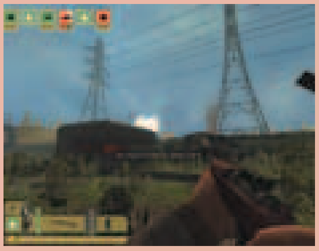
С машинами для ***Crashday*** в этом месяце, увы, наблюдаются перебои. Всего их оказалось две штуки – классический английский спорткар Lotus Elise и Dodge Challenger, американский спортивный автомобиль родом из 70-х. По сравнению с машинами трасс – изобилие: их набралось шесть штук. Тем, кто предпочитает скоростные гонки, можем предложить работы вроде ***DTM Testdriving*** и ***Need for Speed***.





## Day of Defeat: Source

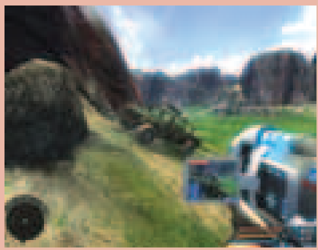
В нынешнем месяце поклонников ***Day of Defeat: Source*** ожидают 14 новых карт. Отметим работу под названием ***dod_Flugplatz Source beta 4***, где игроку предстоит штурмовать немецкий аэродром. Также стоит взглянуть на ***dod_Pfun rel***, которая наверняка придется по душе тем, кто любит подрывные работы. В качестве объектов уничтожения здесь выступают танки, а также зенитки, по одной на каждую команду.



## Equilibrium Gunkatas v3

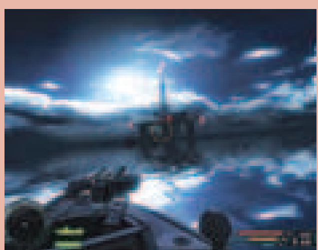


Если смотрел **Equilibrium**, то, конечно, помнишь главную фишку этой фантастической антиутопии – танцы с пистолетами, или, говоря языком авторов, Gun Katas. Придумано было отлично, воплощено в жизнь – мастерски. Этот эпизод из «Матрицы» для ***Max Payne 2*** сделали давно, а вот теперь пришло время «Эквилибриума». Группа моддеров, в состав которой входят и наши соотечественники, создала мод ***Equilibrium Gunkatas v3***, который мы тебе и предлагаем опробовать. Ты сможешь влезть в шкуру одного из героев фильма, а также нового персонажа, похожего на Хитмана. У каждого из них есть оружие и ката. Предусмотрен тренировочный режим, где ты можешь опробовать свой арсенал в действии. К сожалению, сам по себе Equilibrium Gunkatas v3 весьма короткий, хотя и веселый. А вот в основной сюжетный режим Max Payne 2 с новыми персонажами тебе играть не советуем – уж больно много там досадных глюков (то модели у персонажа непонятно почему меняются от эпизода к эпизоду, то подобранное оружие не дают использовать).



## Far Cry

В первую очередь стоит обратить внимание на модификацию *Tiradentes Mod v1.0*. Предназначен он для поклонников сетевого режима и несет с собой целую кучу новых видов вооружения. В качестве испытательного полигона выступает специально созданная карта. Тебя ждут две новые карты для одиночного прохождения, особо стоит упомянуть *Platform v1.1*, где предстоит штурмовать платформу Кригера.





## GTA: San Andreas

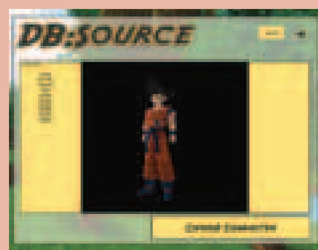
Помимо стандартного набора утилит тебя ожидают три десятка автомобилей. Особо стоит обратить внимание на целое семейство автомобилей марки Cadillac выпуска 70–80-х годов, таких как 1976 Cadillac Eldorado Convertible, 1978 Cadillac Eldorado Biarritz, 1985 Cadillac Fleetwood Hearse и 1985 Cadillac Fleetwood Limousine.
В разделе мотоциклов ждут derby senda drd sm и Starwars Speedbike.





## Half-Life 2

Одним только *Awakening* мы не ограничились. Тебя ждет *Dragonball: Source v0.1*, первая версия мода, созданного по мотивам сериала *Dragonball Z*. Также у мода уже вышло первое обновление, на диске нашлось место и для него. Стоит отметить, что *Dragonball: Source* был тепло принят поклонниками *Half-Life 2*, достаточно сказать, что к нему уже делают карты. Пять из них ты найдешь на диске.






## Microsoft Flight Simulator X

Большая часть представленных в подборке самолетов относится к летающей классике. Curtiss Wright T32 Condor, F-4F Wildcat Silver Cat, Handley Page W8b, Northrop XB-35 Flying Wing, Short S.17 Kent v2 – все эти машины были выпущены в первой половине XX века. Тем, кто хочет что-то иное, предлагаем Northrop F-5A Freedom Fighter.
На закуску предлагается Pelican Dropship и Warthog ATV из Halo.





## Operation Flashpoint: Resistance

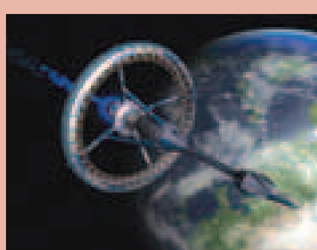
В подборку вошли три адд-она, которые являются составной частью модификации *Operation Frenchpoint*. Главной задачей этой команды было добавление в игру пехоты, а также техники и вооружения французской армии. С этой задачей команда Operation Frenchpoint успешно справилась: в наборах есть солдаты (в том числе знаменитые легионеры), оружие, вертолеты, бронемашины и многое другое.

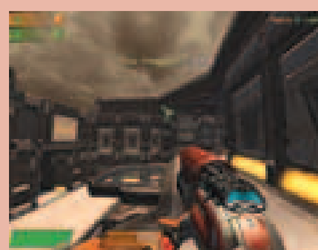




## Orbiter

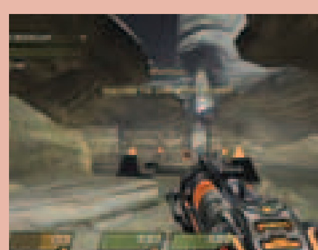
Для тех, кто шутерам предпочитает хардкорные космические симуляторы, у нас всегда найдется что-нибудь интересное. Прежде всего стоит отметить *Baikonur Pad 24 and Proton UR500* – адд-он, который позволяет воспользоваться еще одной работой с этого диска – модулем *Zvezda-J*. И не пропусти набор космических кораблей из вселенной *Star Wars*, без *X-Wing* и *TIE Interceptor* не обошлось.

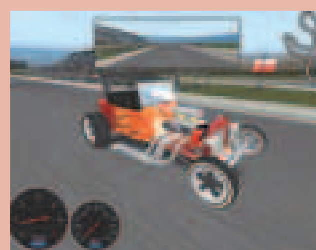




## Quake 4

Любителям необычных модификаций мы приготовили одну такую работу, *Disintegration 1.0a*. Безусловно, наиболее интересным нововведением этого мода стал *Railgun Jump* – то же самое, что *Rocket Jump*, но с применением *Railgun*. Не пустует и раздел моделей: предлагаются такие работы, как *Ryoka* и *SpaceMan*. На закуску мы приготовили две карты для сетевых баталий – *Dark Ritual* и *Kat's Klorrr*.





## Racer

Лучший из бесплатных автосимуляторов в очередной раз обновился, на этот раз до версии **0.5.3 beta 5**. Помимо самой игры в подборку вошли восемь моделей автомобилей. Среди них стоит упомянуть 1923 Ford T-Bucket. Эту машину сложно назвать верткой, зато у нее есть серьезный аргумент в виде мощного мотора V8. Для тех, кому нужен полноценный суперкар, мы приготовили Dodge Viper SRT-10.





## rFactor

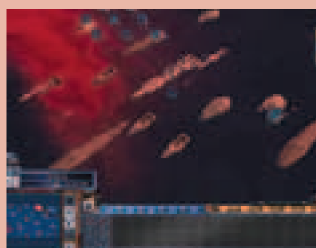
В отличие от предыдущего месяца трассы на нынешнем диске имеются. Набралось их четыре штуки, среди них стоит упомянуть такие треки, как *Sebring 12h 1.0* и *Brands Hatch 2005 v1.0*. Впрочем, в качестве главного блюда выступают две модификации. Первая, *Oz Racers 1.0*, предлагает гонки на крошечных машинках, а вторая, *Panoz GTR-1 1.0*, включает целую серию чемпионатов на машинах марки Panoz.

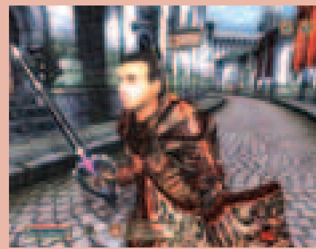




## Star Wars: Empire At War - Forces of Corruption

Большая команда модеров переделала флоты главных враждующих сторон – Империи и Союза повстанцев. Если смотреть на картинку, то внешних отличий у новых кораблей не увидишь. Но вот если ты ознакомишься с ТТХ боевых звездолетов и истребителей... Все в точности соответствует энциклопедии The Essential Guide To Vehicles And Vessels.





## The Elder Scrolls IV: Oblivion

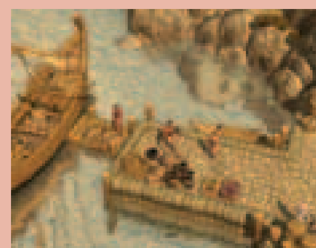
Плагинов для *The Elder Scrolls IV Oblivion*, как всегда, много. Значительная часть из них добавляют оружие, дома и прочие полезные вещи, но на этом диске есть кое-что и для любителей азартных игр. Помимо обновленной версии *Fuse's Snail Racing* тебя также ждет плагин *Fuse's Fruit Machine 1.1*, дополняющий игру игровым автоматом, более известным под прозвищем «Однорукий бандит». Автомат работает!

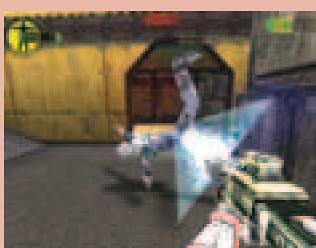




## Titan Quest: Immortal Throne

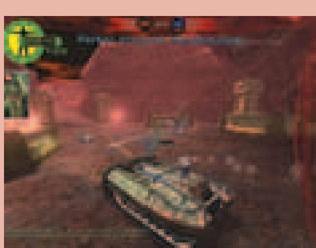
В последнее время нас частенько спрашивали маньяки-убийцы: почему мы не ставим на диск действительно сложное мочилово? Просили – получите! Мы и сами любим серьезные зарубы и поэтому выкладываем карту *The Hidden Temple*. Суть дела проста – надо добраться до храма на вершине горы. И всех встречных-поперечных замочить. А будет их ой как много... Героям ниже 60-го уровня начинать не советуем.

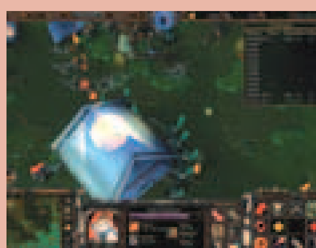




## Unreal Tournament 2004

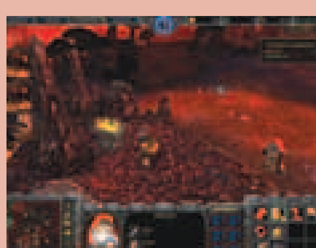
Поклонникам *Unreal Tournament 2004* предлагается модификация *Mars Wars 2.0*. Для тех, кто видит этот мод впервые, напоминаем, что он создан по мотивам шутера *Red Faction*. Главным нововведением Mars Wars 2.0 стало появление режимов, в которых используется техника. Ее можно использовать как против себе подобных, так и в отдельном режиме, где врагами становятся роботы.





## Warcraft III: The Frozen Throne

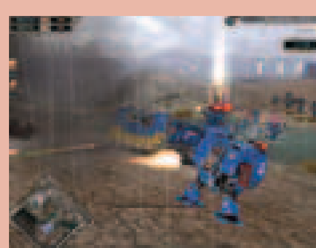
Наиболее модным в этом месяце жанром среди картостроителей, специализирующихся на *Warcraft III: The Frozen Throne*, была битва стенка на стенку. Под эту народную забаву заточены такие работы, как *Battle Tanks MG v9.8b*, *Defense of the Aliens v0.9 Beta*, *DOTA Nobunaga E1.3* и *Hives Nexus B10.6*. На этих картах бои идут без передышки, победа засчитывается лишь в случае полного уничтожения врага.





## Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault

Судя по всему, это один из последних дисков, на котором есть дополнения для данной игры. Почти все поклонники серии перешли на *Dark Crusade*, и лишь самые преданные фанаты продолжают что-то делать для любимой игры. В этот раз тебя ожидает мод *40kTTE 0.9 beta*. Он не добавляет новых рас, но перекраивает баланс игры, а также привносит много новых юнитов.





## World Racing 2

Фанаты *World Racing 2* снова радуют большим числом работ для любимой игры. Как и на прошлом диске, подборка вместила в себя дюжину новых автомобилей, и без отечественных аппаратов опять не обошлось. Советский автопром представлен двумя машинами: представительским лимузином ГАЗ-14 «Чайка» и автобусом ЛиАЗ-677. Стоит упомянуть и Ferrari Testarossa v1.0 и Toyota 2000 GT.



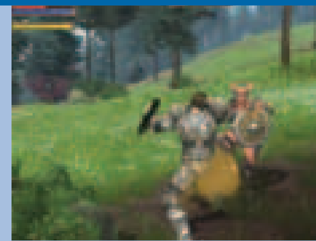
## БАЗА DVD



Даже если ты аккуратно раскладываешь DVD **«РС ИГР»** по полочкам, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не упомнишь, на диске за какой месяц (а то и год) выкладывался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.
А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!

## ПАТЧИ





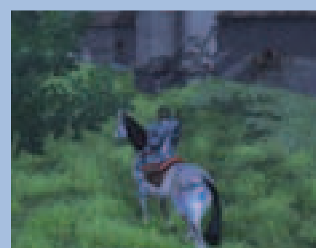
### Starcraft: Brood War v1.15

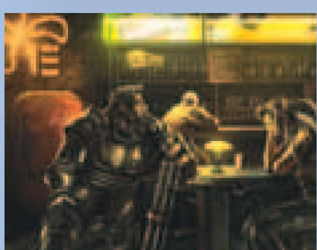
Новый патч для одной из самых популярных стратегий пытается возродить былую популярность ладдера – постоянно обновляемого мирового рейтинга. Добавлена возможность создания пользовательских лиг и исправлено несколько серьезных багов. Кроме того, после каждой игры автоматически сохраняется повтор с названием LastReplay. Теперь ты можешь показывать их друзьям.

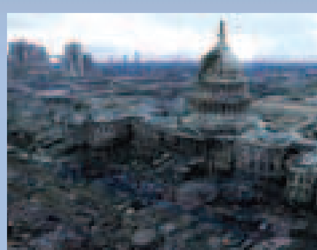
### Two Worlds v1.2 EU

Патч улучшает поддержку игрой видеокарт ***Radeon***, а одиночный режим дополнился новыми заданиями. В мультиплеере появился тренировочный режим для одного игрока, добавлено 11 квестов и 41 уникальный предмет. Кроме того, все аккаунты на сервере обнулены, теперь геймеры смогут начать свое путешествие заново. Игра побежит бодрее и сможет подарить пару приятных минут.



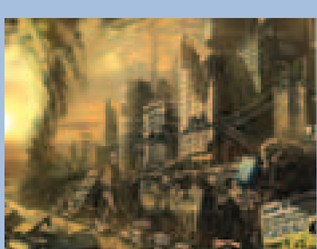






### Ролик Fallout 3

То, чего так долго ждали поклонники легендарной серии ***Fallout***, свершилось. Пусть информации пока явно недостаточно, пусть еще даже нечего обсуждать, выхода первого тизера хватит надолго, чтобы обеспечить фанатам пищу для размышлений на ближайшее время. В настоящий момент можно утверждать две вещи. Компания **Bethesda Game Studios** сохранила дух и атмосферу серии. Это слышится, чувствуется и ощущается с первых кадров тизера. Словами сие объяснить невозможно – нужно смотреть. Кроме того, разработчики сделали всего одно заявление, в котором содержится ответ на самый-самый главный и волнующий вопрос: когда выйдет. А вот выйдет не скоро. Осень 2008 года. Но все же главное, что выйдет! Что ж, будем ожидать новую информацию, первые скриншоты, первые ролики...
Твердо уверены, что и они нас не разочаруют.





## КИБЕРСПОРТ

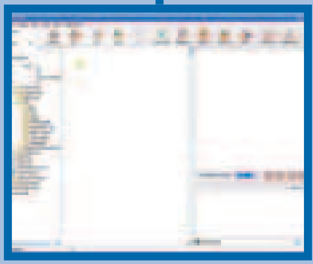


Доброго времени суток, дорогой читатель! В очередном выпуске рубрики «Киберспорт» ты узнаешь о том, как прошел очередной сезон крупнейшего в России турнира по компьютерным играм ASUS Spring Cup 2007, призовой фонд которого составил 800 тысяч рублей, а количество участников перевалило за 10 тысяч игроков. Наибольший интерес вызывает номинация Counter-Strike, в которой участвовали горячие финские парни из клана 69N-28E. Этим ребятам удалось одолеть всех отечественных грандов и завоевать солидный даже по европейским меркам денежный приз в размере 200 тысяч рублей. Не меньшие страсти кипели и в номинации Quake III Arena, где Cooller в финальной схватке пал от руки и мышки Nike'a. Также в рубрике ищи демки с только что закончившихся отборочных на Electronic Sports World Cup – узнай состав российской сборной прямо сейчас! А просмотреть все эти захватывающие матчи тебе поможет самый удобный и плеер Seismovision!

# СОФТ

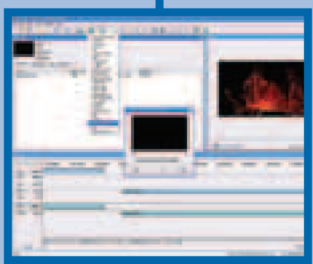
## Fresh View 7.22

Универсальная программа для просмотра и конвертирования файлов мультимедиа. Поддерживаются более 90 форматов изображений, аудио и видео. Отличный интерфейс делает работу с материалами простой и удобной: с одной стороны показано содержание директорий, а с другой можно посмотреть непосредственно сам файл.



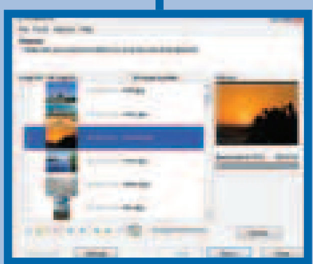
## Video Edit Magic 4.32

Удобный редактор для цифрового видео, с помощью которого можно создать качественный клип. *Video Edit Magic* позволяет добавить в ролик различные спецэффекты, можно воспользоваться более чем 150 переходами и фильтрами, вырезать кадры, добавить титры. Поддерживается работа почти со всеми форматами.



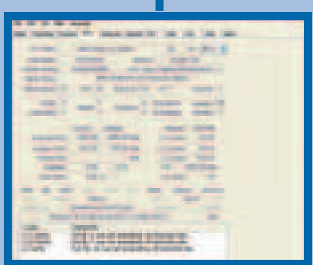
## VSO PhotoDVD 2.3.9.2

С помощью *VSO PhotoDVD* можно создать анимированное слайд-шоу из фотографий и изображений для проигрывания на DVD-плеере. Программа работает с файлами в форматах JPG, GIF, BMP, MP3, WMA, OGG и др. К фотографиям можно прикреплять комментарии, добавлять музыку и выделять важные детали.



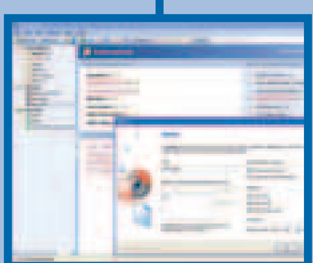
## CrystalMark 2004 0.9.123.334

Программа для тестирования производительности основных устройств компьютера, таких как процессор, память, жесткие диски и видеокарта. Кроме того, можно получить сведения об установленной операционной системе и настройках BIOS. После запуска диагностических приложений программа выдаст подробную информацию.



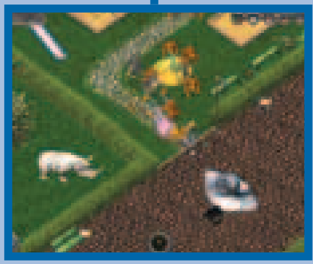
## Feed Demon 2.5

Полезная программа, которая будет интересна в первую очередь тем, кому приходится за день проверять большое количество сайтов. *Feed Demon* сканирует их на наличие свежей информации, сообщений, файлов и прочих атрибутов, а это позволяет экономить не только время, но и трафик. Доступные инструменты сделают работу быстрой и удобной.



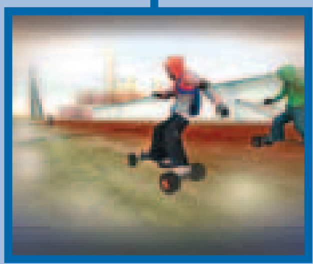
# SHAREWARE/FREEWARE

## Theseus: Return of the Hero



Динамичный шутер, в котором герой борется с инопланетными захватчиками от заката до самого рассвета. Очищая от чужих леса, фермы и полуразрушенные города, можно заработать немного деньжат и затем потратить их на новое оружие и другой полезный инвентарь. Десять необычных миссий и отличная графика.

## Sewer Run



Вооружившись доской на колесиках, геймеры смогут посоревноваться против семи оппонентов в умении управляться со скейтбордом. Доступны девять оригинальных трасс, расположенных в трех горных местностях. Кроме того, можно делать фотографии и ролики своих заездов, тем самым повышая репутацию и открывая дополнительные фишки.

## AstroAvenger



Отличный космический шутер, где живописные сражения разворачиваются в пяти разных галактиках. Более 25 видов вражеской техники и качественная графика с обилием красивых эффектов не дадут заскучать за штурвалом истребителя. После каждой пройденной миссии можно модернизировать свой корабль, купив новые типы оружия, боеприпасов или брони.

## Heavy Weapon



Коммунистические силы захватывают мир, и только небольшой танк противостоит нависшей угрозе. Перемещая стального спасителя по полю, геймеры должны уничтожать различные вертолеты, истребители, дирижабли и прочую вражескую технику. После каждого уровня игрокам предстоит сражаться с боссами, например с гигантской головой Сталина.

## Air Strike 2



Красивый трехмерный шутер, в котором геймерам предстоит выполнять сложнейшие боевые операции на военном вертолете. Достичь цели не так просто, ведь против тебя выставлено более 100 видов вражеских юнитов. Пять типов пейзажа, от пустынь до моря, большой выбор оружия, наличие боссов и отличная графика.

# FAQ

**Q:** Не читается диск, что делать?
**A:** Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

**Q:** Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
**A:** Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

# DVD

## PC ИГРЫ ВИДЕО

**Новости::**
- Tom Clancy's EndWar
- The Need for Speed ProStreet
- Loki
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Blazing Angels II: Secret Missions of WWII
- Empire Earth III
- Stranglehold
- Sega Rally Revo
- Shadowrun
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Fury
- Cleopatra: A Queen's Destiny

**Превью:**
- The Settlers VI
- Tom Clancy's Splinter Cell Conviction
- Gods and Heroes: Rome Rising
- Assassin's Creed
- StarCraft 2
- Colin McRae: DIRT

**Ревью:**
- Two Worlds
- Spellforce 2: Dragon Storm
- Tomb Raider: Anniversary
- Shrek the Third
- Monster Madness: Battle for Suburbia
- Ex Machina: Arcade
- LA Street Racing
- Space Force: Rogue Universe

**Special:**
- Презентация StarCraft 2
- Видеотур по студии Lionhead
- КРИ 2007: Интервью с разработчиками Jagged Alliance 3
- КРИ 2007: Интервью с разработчиками «Отель "У погибшего альпиниста"»

**Трейлеры:**
- Age of Conan: Hyborian Adventures (2 ролика)
- BioShock
- Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- Brothers In Arms Hell's Highway
- Colin McRae: DiRT (2 ролика)
- Company of Heroes
- Crysis (2 ролика)
- Fallout 3
- FreeStyle Street Basketball
- Fury
- Haze
- Jack Keane
- Juiced 2: Hot Import Nights
- Loki (2 ролика)
- Pharaoh Expansion: Cleopatra
- Shadowrun
- Starcraft II (2 ролика)
- Tabula Rasa
- Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- Tomb Raider: Anniversary

## ДЕМО-ВЕРСИИ
- Кодекс войны
- Colin McRae: DiRT
- Space Force: Rogue Universe
- The Guild 2: Pirates Of The European Seas
- Tomb Raider: Anniversary

## ДОПОЛНЕНИЯ
- Ил-2: Платиновая Коллекция
- Корсары – Возвращение Легенды
- Age of Empries III
- Age of Empires III: The Warchiefs
- Aliens vs. Predator 2
- Arma: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom
- Doom 3
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- FIFA 07
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Flight Simulator X
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Sid Meier's Civilization 4
- Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II – The Sith Lords
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Family Fun Stuff
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: Open For Business
- The Sims 2: Seasons
- The Sims 2: University
- Titan Quest: Immortal Throne
- Unreal Tournament
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

## TOP 10
- Battlefield 2
- Eve Of Destruction 2 v1.1
- Doom 3
- Ground Zero Prototype 3
- Far Cry
- Tiradentes Mod v1.0
- Half-Life 2
- Awakening
- Dragonball: Source v0.1
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Equilibrium Gunkatas v3
- rFactor
- Oz Racers 1.0
- Panoz GTR-1 1.0
- Unreal Tournament 2004
- Mars Wars 2.0
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- 40kTTE 0.9 beta

## ДРАЙВЕРЫ
- ATI Catalyst 7.5 for Windows 2000/XP
- ATI Catalyst 7.5 for Windows Vista 32-bit
- ATI Catalyst 7.5 for Windows Vista 64-bit
- ForceWare 158.24 Vista 32-bit WHQL
- ForceWare 158.24 Vista 64-bit WHQL
- Forceware Windows XP 160.02 WHQL
- Realtek AC97 Driver 4.00
- Realtek AC97 Vista Driver 6241
- SoundBlaster X-Fi 3264-bit Vista 2.15.002
- VIA Hyperion Pro drivers Version 5.12A
- DirectX 9.0c (Февраль 2007)

## ПАТЧИ
- Anno 1701 v1.02 RU
- ArmA: Armed Assault v1.07 beta – v1.07.5157 beta
- Battlestations: Midway Bonus-Pack
- Beyond Divinity v1.49 RU
- Company of Heroes v1.61 – v1.70 RU
- Europa Universalis III v1.2.1 RU
- Головорезы: Корсары XIX века v1.01 RU
- PROTECTOR: Космическая боевая платформа v1.05 RU
- Starcraft: Brood War v1.15
- Starcraft v1.15
- Supreme Commander v1.0.3189 – v1.1.3251
- Take Command: 2nd Manassas v2.38R RU
- The Elder Scrolls IV: Shivering Isles #1 RU
- The Guild 2 v1.2 EN
- Two Worlds v1.2 EU
- War in the Pacific: The Struggle Against Japan 1941-1945 v1.804 – v1.806 EN

## ПУТЕВОДИТЕЛЬ

**Базы читов:**
- CheatBook DataBase 2007
- CheatCodeX 3.50
- CheMax 7.4
- CheMax Rus 6.2

**Чит-программы:**
- ArtMoney SE 7.26
- Cheat 'O Matic 0.99a
- CheatFinder v1.0
- DetectiveStory build 5496
- Game Cheater 1.2
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- Trainer Maker Kit Rus 1.51
- WinHEX 11.5 SR-3

**Сохраненные игры:**
- City Life: World Edition
- Code of Honor: The French Foreign Legion
- Инстинкт
- Pirates of the Caribbean: At World's End

## DVD

- Shrek the Third
- Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- The Regiment
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
- Tomb Raider: Anniversary

**Трейнеры:**
- Air Assault Task Force
- Antikiller
- Attack on Pearl Harbor
- Dawn of Magic
- Devil May Cry 3: Special Edition
- Fairy Godmother Tycoon
- Hostile Waters: Antaeus Rising
- Kudos
- Moto Racer 3 Gold Edition
- Penumbra: Overture
- Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow (2 штуки)
- Power of Destruction
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Shrek the Third
- The Guild 2: Pirates Of The European Seas
- The History Channel: Great Battles of Rome
- Tomb Raider: Anniversary
- Two Worlds (2 штуки)

**Редакторы игр:**
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars World Builder 1.0
- S.T.A.L.K.E.R. Multiplayer SDK 0.4

**SHAREWARE**
- Air Strike 2
- AstroAvenger
- Aztec Bricks
- Ballistik
- Cosmic Bugs
- Granny In Paradise
- Gutterball 2
- Heavy Weapon
- Jewel Of Atlantis
- Platypus
- Sewer Run
- Slickball
- Swarm
- Theseus Return of the Hero
- Think Tanks

**СОФТ**

**Свежий софт:**
- ClamWin Free Antivirus 0.90.2.1
- Alcohol 120% 1.9.6.4719
- AnyDVD 6.1.5.1 Beta
- BlindWrite Suite 6.0.4.36
- DVDFab Platinum 3.1.1.2
- AKVIS Enhancer 6.0
- FastStone Image Viewer 3.3 Beta
- FindGraph 1.81
- Fresh View 7.22
- FuturixImager 5.8.6
- PicturesToExe 4.48
- BitComet 0.88
- CommFort 3.10
- eMule 0.48a
- Feed Demon 2.5
- HiDownload Pro 6.98
- Kerio WinRoute Firewall 6.3.1.2906
- Mass Downloader 3.2.681
- Maxthon (MyIE2) 1.6.0 build 30
- Messenger Plus! 4.21.270
- Shareaza 2.2.5.2 Alpha 29.05
- WebSite-Watcher 4.33
- WinSCP 4.0.1 Beta
- Copernic Desktop Search 2.1
- pMetro 1.24.1
- RightMark Audio Analyzer 6.0.3
- AVS Audio Recorder 3.8
- iTunes 7.2.0.34
- Kingdia DVD Ripper 3.0.12
- Presentation to Video Converter 5.3
- VidCrop 1.0
- Video Avatar 2.2
- Video Edit Magic 4.32
- Video to Flash Converter Pro 5.6
- VSO PhotoDVD 2.3.9.2
- webcamXP Pro 3.60.220
- Winamp 5.35 Full
- Undelete Plus 2.82
- Zero Assumption Recovery 8.2
- Ace Utilities 3.3.1
- AusLogics BoostSpeed 3.6.9.660
- BIOS Agent 3.65
- CCleaner 1.40.520
- CrystalMark 2004 0.9.123.334
- Hard Drive Inspector 2.41
- Magic Utilities 2007 5.10
- OSL2000 Boot Manager 9.11 Platinum
- ShellToys XP 6.0
- WINner Tweak 3.8.0
- XL Delete 1.7.2692.29516

**СОФТ-СТАНДАРТ**
- ATV Flash Player 1.3
- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.3.05140
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus 2007 2.00.01
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.47 Beta
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.70 Beta 6 Rus
- WinZip 11.1.7466
- Internet Explorer 7.0 RU Final
- Mozilla Firefox 2.0.0.3
- Opera 9.10 International
- CloneDVD 4.1.023
- Nero Burning Rom 7.9.6.0
- UltraISO Premium 8.6.2.2011
- Virtual CD 9.0.0.2
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 8.1.0
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.66 build 5807
- ICE Book Reader Pro 8.9.1
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 2.15
- XP Codec Pack 2.0.7.1
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.3.3.1087
- ReGet Deluxe 5.1.299 Beta
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.2
- HyperSnap-DX 6.13.02
- Mozilla Thunderbird 2.0.0.0 Rus
- The Bat! Pro 3.99.3
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 4.1.0
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICQ 6
- Miranda IM 0.7 Alpha 30
- mIRC 6.21
- QIP Build 8020
- FAR Manager 1.70 Build 2087
- Total Commander 7.0 Final
- Англо-русско-английский словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- Translatelt! 4.5
- DivX Player 6.4.1 Beta
- QuickTime 7.1.5
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Uniqway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

**Софт-тема:**
- Hidden Administrator 1.7
- RADMIN 3.0
- ULTRAVNC 1.0.2

**РЕТРО**
- Mafia: The City of Lost Heaven Демо-версия
- Mafia: The City of Lost Heaven Скриншоты
- Mafia: The City of Lost Heaven Обои

# FAQ

**Q:** Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

**A:** Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

**Q:** Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

**A:** Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II*** – работают далеко не все карты. ***The Sims 2*** – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка ***Call of Duty*** – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. ***Quake 4*** – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. ***Star Wars: Empire At War*** – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же ***Operation Flashpoint*** и ***Battlefield 1942*** переиздавались несколько раз.

**Q:** Как воспользоваться Panda Antivirus?

**A:** Заново проинсталлировать программу с диска.

**Q:** Почему у меня не показывается картинка в видео?

**A:** Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

**Q:** Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

**A:** Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. Ко всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

**Q:** Что делать, если flash не проигрывается?

**A:** Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе Софт-стандарт на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

**Q:** Почему диски не целиком заполнены – написано 8.5, а на самом деле 7.9?

**A:** Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайт.

# ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА

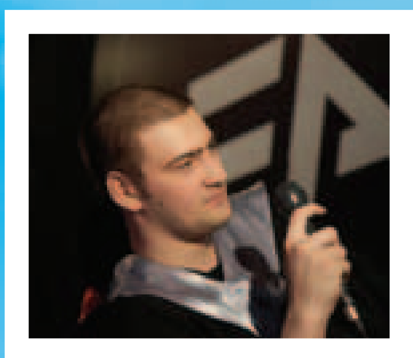
PC ИГРЫ

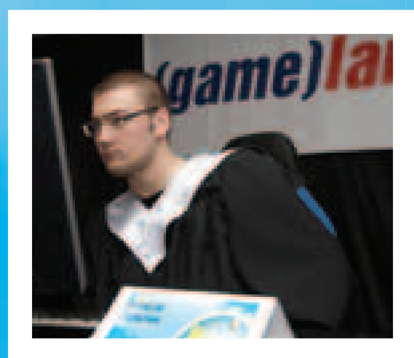
EA

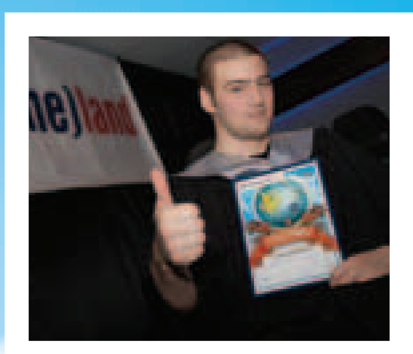
Завершился крупнейший конкурс для геймеров, организованный компанией **Electronic Arts**! В отборочном этапе приняли участие **более 6000 человек!** 10 лучших отправились в Москву, где сразились за главный приз. Победителем стал **Алексей Голычев** из Красноярска. Именно он отправится в тур по ведущим студиям компании Electronic Arts!

**Мы обязательно расскажем об этой поездке на страницах журнала «PC ИГРЫ» и сайте gameland.ru/ea**

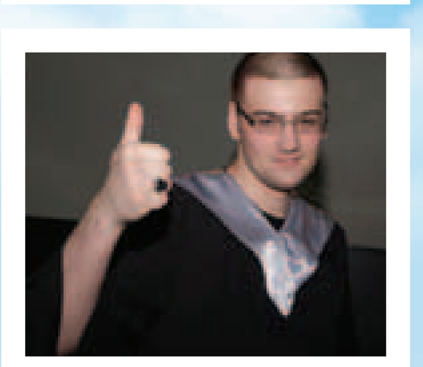
ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

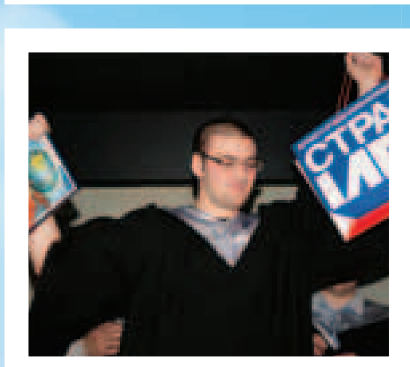














**Отчет** о суперфинале можно найти в №6'07 или на сайте www.gameland.ru/ea



**Правильные ответы на вопросы отборочного тура:**

**I этап:** 1-б; 2-б; 3-в; 4-б; 5-в; 6-в; 7-а (или 1995 г.); 8-б; 9-в; 10-а
**II этап:** 1-б; 2-в; 3-а; 4-в; 5-б; 6-в; 7-а; 8-в; 9-в; 10-а **III этап:** 1-б; 2-б; 3-в; 4-а; 5-б; 6-б; 7-в; 8-б; 9-а; 10-в

# ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ



## ПРОФАЙЛ

**Имя** Алексей
**Фамилия** Голычев
**Возраст** 20 лет
**Откуда** г. Красноярск

## ИНТЕРВЬЮ С ПОБЕДИТЕЛЕМ

**Как ты узнал о конкурсе?**
Честно говоря, совершенно случайно. Просматривал разные игровые сайты и вдруг заметил баннер о том, что Electronic Arts разыгрывает тур по своим лучшим студиям. Кликнул на него и попал на страницу конкурса на сайте gameland.ru. До окончания первого этапа времени оставалось немного, так что я в тот же день выслал ответы и... забыл про конкурс. Вспомнил случайно и чуть было снова не опоздал с ответами.

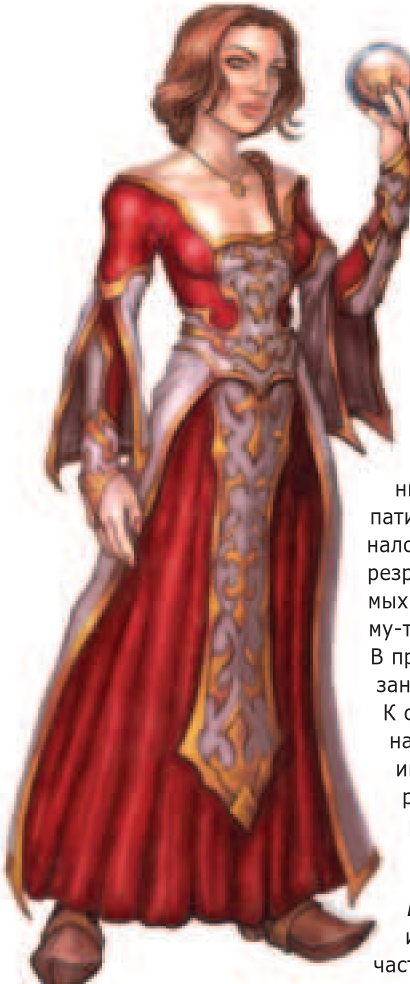
**Был ли уверен в своей победе на суперфинале в Москве?**
Нет, конечно. Но когда заметил, что другие участники сильно нервничают, понял – у меня есть неплохой шанс.

**Что хотел бы сказать напоследок?**
Во-первых, поблагодарить компанию Electronic Arts, которая организовала такой грандиозный конкурс. Надеюсь, это был не последний. А во-вторых, хочу пожелать всем читателям постоянно участвовать в конкурсах и побеждать. Раньше я тоже не верил, что можно что-то выиграть. Но, как видите, однажды мне все-таки повезло. Повезет и вам!

## Для тех, кто не в курсе...

Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как Need For Speed, Battlefield, The Sims, FIFA, NHL, NBA, Black & White, SimCity и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

# АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



В своем превью ***Halo 2*** Иван Гусев недоумевал, зачем эту игру вообще выпускают на PC через столько лет. Фанатов на компьютерах у нее очень мало, а графика, мягко говоря, давно устарела. Да еще и Windows Vista надо поставить, а на такое сегодня решатся немногие. Что ж, придется Правильному во всем тщательно разобраться, а потом рассказать тебе о результатах расследования. Кто знает, быть может, в творении **Bungie** отыщется невероятно увлекательный геймплей, и оно завоюет симпатии миллионов владельцев персоналок. Или же, наоборот, станет перезрелым шутером для горстки самых отчаянных поклонников, почему-то не купивших себе Xbox.

В прошлом номере мы рассказали о занятной стратегии – ***Overlord***. К счастью, авторы не стали мучить нас слишком долго и уже готовят игру к выпуску. Скорее всего, через месяц ты сможешь прочесть рецензию и узнать, смогли ли они превзойти знаменитый и всеми любимый сериал ***Dungeon Keeper***. Мы очень надеемся, что им это удалось, ведь нам так нечасто встречаются игры, где надо не спасать в три тысячи двадцать пятый раз мир, а, наоборот, все разрушить и всех поработить.

Еще нас ждут несколько дополнений. В ***Guild 2: Pirates of the European Seas*** предложат на выбор несколько новых профессий. Если тебе надоела честная торговля и даже воровство, то наверняка заинтересует карьера кровожадного пирата. ***«Rush for the Bomb: Гонка вооружений»*** продолжит «популярнейшую» тему Второй мировой войны. Надо сказать, первые отзывы, мягко говоря, неутешительные. Фанаты жалуются, что игра – всего лишь бледная тень оригинала и не идет с ним ни в какое сравнение. Посмотрим, пощупаем. А заодно выясним, что там наворотили создатели ***«Завтра Война: Фактор К»***. Думаю, поклонникам Зоричей это тоже очень даже интересно.

Наверняка, когда ты будешь читать эти строки, уже прогремит выставка E3. Отчет о ней будет через месяц. А пока почитай о самых ожидаемых играх, которые там покажут. Например, о ***Splinter Cell: Conviction***. Знаменитый Сэм Фишер здорово изменился, как и сериал с его участием. Ты узнаешь, что же новенького придумала хитрая **Ubisoft**. Не менее занятными окажутся дополнение ***Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer***, градостроительная стратегия ***SimCity Societies*** (в девичестве – ***SimCity 5***), а также адд-оны ***Age of Empires III: The Asian Dynasties***, ***Civilization IV: Beyond the Sword***, ***Settlers: Rise Of An Empire*** и ***Company of Heroes: Opposing Fronts***.

Кстати, ты скорее всего помнишь, что мы обещали рассказать об антигероях игровой индустрии. Каемся, не успели. Но в следующем номере ты все-таки получишь этот материал. Поверь, его стоит подождать.







## ДО ВСТРЕЧИ 25 ИЮЛЯ

PC ИГРЫ

www.pc-games.ru


ENGINE
start
MAXI tuning
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
Уже в
продаже
КОВБОИ НАДУЛИ
САМУРАЯ
Евродрэг
и евродрифт




PC ИГРЫ
HOUR OF VICTORY


LINEAGE II
THE CHAOTIC CHRONICLE
PC ИГРЫ

PC ИГРЫ

BIOSHOCK • STARCRAFT II • CLIVE BARKER'S JERICHO • DEVIL MAY CRY 4 • XENUS 2 • TOMB RAIDER: ANNIVERSARY • TWO WORLDS

№ 7 (43) • ИЮЛЬ • 2007